1993年5月1日発行（毎月1回1日発行）第5巻第7号通巻57号 平成元年7月7日第三種郵便物認可

ストIIダッシュPC化決定!! 30ページ緊急総力特集だっ!!!

マルカツ 勝 PCエンジン

特別定価 520yen

1993 5月号



ストリートファイターIIダッシュ

巻頭ブチ抜き超大特集

画面写真と6つボタンパッドを大公開するぞ!!

2大特報
真・女神転生
機動警察パトレイバー

読者参加MAILゲーム
ぷるぷるラプソディ
本格スタート!

別冊付録1
ハドソン札幌開発部のマル秘情報満載!
マルカツ 勝 ハドソン

別冊付録2
特別書き下ろしコミック付き
ムーンライトレディ ファンブック


20
ハドソンの成人式。
Human
Hudson
Mystic Shooter
WINDS OF THUNDER
ウィンズ・オブ・サンダー
The peaceful country of Mistral is facing grave danger. Evil beings have entered the Six Lands of Mistral to restore the Dark One, Zaggart, imprisoned long ago by the Holy God, Pharina, and the Legendary Hero, Dyu. You are Landis, the only warrior descendant of Dyu, and you have risen to fight against them. Wearing magic armor inherited from Dyu, you are about to single-handedly battle hordes of evil enemies in order to stop Zaggart. The future of Mistral depends on you!
時は満ち、やがて、闇――。
疾
封印された暗黒神ザガード復活のため、6つの大陸は大神官長ゾーンブルの手によって侵略された。6人の獣機神を倒し、すべての地を取り戻せるのか?!
風
至高神ファリーナの力が宿る火・水・風・地の4つの鎧を身にまとう、最後の戦士ランディ。ステージに合った鎧を使い分ける、戦略が大切だ。
迅
ステージの合間にクリスタルと引き換えに、さまざまなアイテムを買う。戦いを有利にするために、ステージが始まる前にここでパワーアップ！
雷
6つの大陸を暗黒の闇に陥れた獣機神たちの、変貌したこの姿を見よ！画面の半分以上を覆い尽くす、ド迫力にただア然！
illustration：©士郎正宗・ガネーシャ
シューティングの最終・進化形態(ファイナル ウェポン)。
いま「ウィンズ・オブ・サンダー」誕生！
SUPER CD·ROM SYSTEM
4月23日発売
価格¥6,800(税別)
©1993 HUDSON SOFT ©1993 RED
WofT＆バーチャル クッション発売記念・誌上キャラバン実施！
高得点をマークしてもらっちゃおう！
4月23日発売の『ウィンズ・オブ・サンダー』の右の画面でマークした君のハイスコアを、写真かビデオに撮ってハドソンまで送ってくれっ。高得点の上位5名様に賞品として、スーパーCD・ROM²の音質と迫力をより一層パワフルに体感させてくれる『NECバーチャル クッション』をプレゼント。さあ、君もWof Tにチャレンジして、バーチャル クッションを手に入れちゃおう！
●応募方法……『ウィンズ・オブ・サンダー』でマークした君のハイスコア画面(右の画面)を写真かビデオで撮影し、封書にて右記まで郵送してください。
＊自分の名前・住所・電話番号を明記のこと。
＊写真撮影する場合は、部屋を暗くしてフラッシュをたかないのが上手に撮るコツ。
●郵送先
株式会社ハドソン／東京
〒162 東京都新宿区市谷田町3-1-1
ハドソンビル3F TEL.03-3260-4622
『WofT＆バーチャル クッション
誌上キャラバン』係まで
●締め切り……平成5年5月15日(土)消印有効
●賞　品……NECバーチャル クッション
／得点上位5名様
＊得点が判別できないものは無効となります。
＊発表は発送にかえさせていただきます。
提供：NECホームエレクトロニクス
バーチャル クッション
標準価格14,800円(税別)
●重低音を体感するクッションと専用アンプのセット。●PCエンジンのAV出力端子、または、TVモニターの音声出力端子かヘッドホン出力端子から専用アンプへ接続。●アンプにはヘッドホン出力端子を装備。さらに臨場感に浸れます。●振動量ボリューム、振動効果ボリューム(反応音域の調整)、ヘッドホンボリュームを装備。最大の効果が得られるよう、ソフトに合わせて細かな調整が可能。●LDやビデオ等のAV機器にも使用可能のため、映画等の効果音も体感できます。



デカデカ
超巨大化する。
PC原人3
PITHECANTHROPUS COMPUTERURUS
どどびっくり!!原人
遊びきれないボーナス面。
超チビ化する。
チビチビ
2Pでまた登場!!
分身あらわる。
PC原人伝統のおふざけ心を満載し
"3"はさらにPOWER UP!!
●発売日4月2日(金)
●希望小売価格 7,200円(税別)
PC Engine
©1993 HUDSON SOFT ©1989, 1993 RED
イラスト：青木コブ太
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

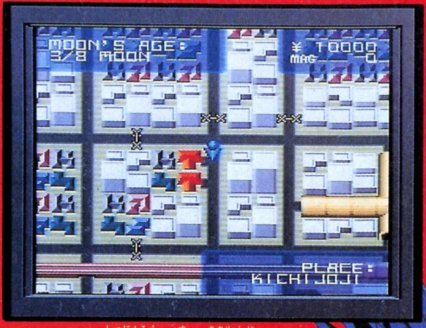


アトラス／発売日未定／価格未定 RPG Ⓢ

真・女神転生

キミのPCエンジンに神と悪魔が降臨する…！

現世と魔界に交錯する街 ——吉祥寺



⬆ゲームは、主人公の住む吉祥寺から始まる。



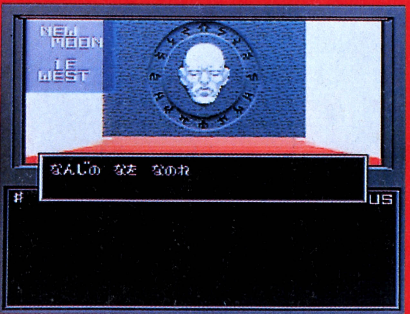
⬆移動中のイベントではこんな画面に。

ビッグタイトル、待望の移植決定！

悪魔と神と、そして人間の存在意義を問う異色RPG『真・女神転生』スーパーファミコンで大ヒットとなったこのゲームが、ついにPCエンジンへ移植される事となった！

ゲームは2Dフィールドと3Dダンジョンで展開され、プレイヤーの行動が影響するストーリーや、交渉しだいで味方にもなる悪魔など、独特の雰囲気が漂っている人気作。

公開された情報によると、PCエンジン版ではメディアとなるSCDの機能をフルに使い、音声でのナレーションが入ったり、新たにビジュアルシーンが描き起こされることが決定している。さらにまだ未定だが、PC版だけのオリジナルモンスターや、オリジナルの武器が新しく追加されることも検討中のようだ。期待できるぞ！



⬆印象的なオープニングシーン。夢の中のダンジョンで、主人公は3人の人物と運命的な出会いを果たすのだった…。最初のキャラクターメイキングからこの凝りようである。

速報！製



⬆プレイヤーはさまざまな悪魔と戦う。これはワーム。

これが平和を守る第2小隊のメンバーだ!!

気になるストーリーは？

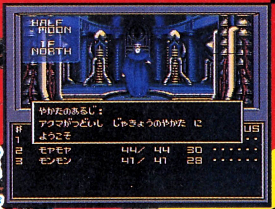
ついにあの「機動警察パトレイバー」がデジタルコミックでPCに登場だ!! 製作には「トップをねらえ！」でおなじみのリバーヒルソフトが総力を結集、さらに進化するフルアニメの驚嘆と興奮、ゲーム画面のより一層のクオリティUPはもちろんの事、「パトレイバー」をよく知らない人がプレイしても違和感がないようにシナリオ上でフォローが入るそうだ。これは期待しない方がどうかしてるぞ!! さて、気になるストーリーだが、OVAで、バラバラにしか見ることのできなかったシャフト編をひとまとめに見れる。そう、物語のキーになるのは「黒いレイバー」グリフォンなのだ！ さらにAV-ゼロ・ピースメイカーも登場、ストーリーを熱く盛り上げてくれる事は間違いなし!! うーん、こいつは今から楽しみだね!!

女神転生の舞台は、突如現れた悪魔に脅かされる世紀末の街、東京。ごく普通の高校生だった主人公は、ある日パソコン通信で悪魔を操つるプログラムを手に入れる…。物語はここから始まるのだ。

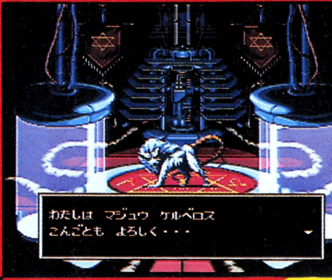
交わりの儀式

女神転生最大のウリは悪魔合体。これは邪教の館とよばれる建物で、交渉などで味方にした悪魔をより強力な仲魔にする禁断の技なのだ。でき上がった悪魔は、悪魔召喚プログラムでパーティーに加える事ができるぞ。

カラスソックリのバイプカハ。⬇



➡悪魔を合体させるには、この邪教の館を使うのだ。



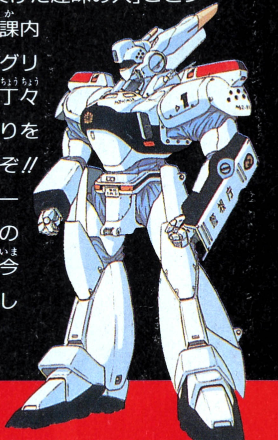
⬆合体を完了した悪魔。あいさつが不気味。



おしちは、日本髪を結う悪魔だ。➡

その他のメンバー達は？

もちろん第2小隊の他のメンバーも登場するぞ！「俺に銃を撃たせろ〜!!」の名セリフでひそかにファンも多いという噂の2号機フォワード太田さんや、いつも沈着冷静だけど怖い話にはめっぽう弱いという、ちょっとおちゃめな2号機バックアップのおタケさんこと熊耳武緒巡査部長を始めとした原作でおなじみの面々が、PC版でも大活躍!!「知略に長けた趣味の人」ことシャフト企画7課内海課長率いるグリフォン陣営と丁々発止のやり取りを繰り拡げるぞ!! さぁ、レイバーファンのそこの君！ こりゃ今から期待するしかないぞ!!





泉 野明

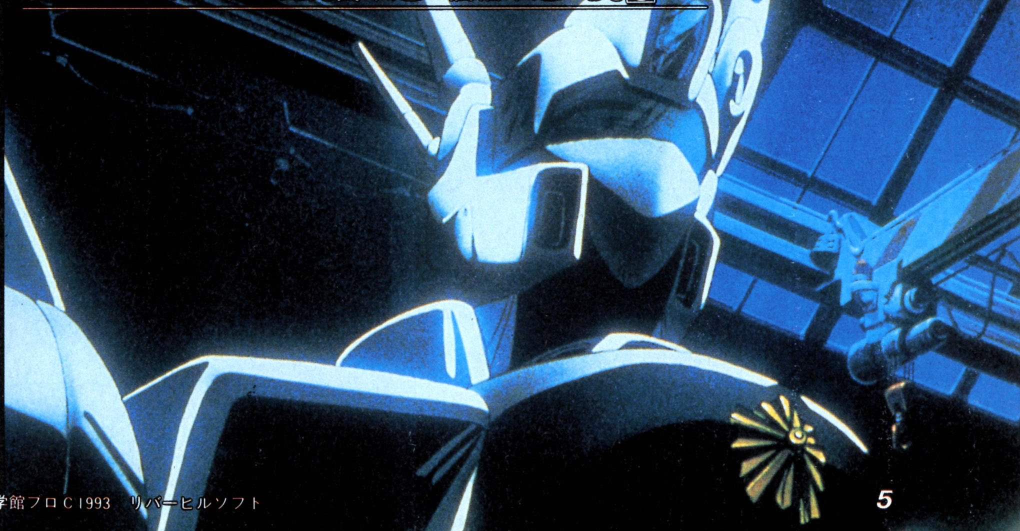
1号機フォワード担当。自らアルフォンスと名付けたAV-98イングラムを操って、知恵と勇気でレイバー犯罪と戦う正義の主人公だ。彼女のイングラムは非常に優れたデータを持っていて、シャフトの内海に何度も狙われているぞ。

作決定!!

機動警察 パトレイバー

タイプJ9-グリフォン出現!! 第2小隊出動せよ!!

リバーヒルソフト／発売日未定／価格未定／DCⓈ



後藤喜一

警視庁特車2課第2小隊の隊長さん。いわゆる昼灯燈タイプでいつもはぼーっとしているが、昔は「カミソリ後藤」と呼ばれていた程のキレ者で、今でも決める所はバシッと決めてくれる頼りになる人だ。ちなみに水虫あり。

★

1号機のバックアップを担当する好青年で、野明の良きパートナー。レイバー開発最大手の篠原重工の御曹子だが、本人はその事にコンプレックスを抱いているようだ。



篠原遊馬



1993⑤VOL.57■発行＝角川書店

月刊 マルカツ 勝PCエンジン

1993 5月号［目次］

ART DIRECTION TOSHIAKI ISHII [brahman]
ILLUSTRATION KATSUTOSHI FUJIOKA
COVER DESIGN YASUO SATO [brahman]
LOGO DESIGN KAZUO TAKAGI [AR+DA]

CONTENTS

ストⅡダッシュ PC化決定!! 30ページ緊急総力特集だっ!!







GAME DATA

- CD-ROM²
- スーパーCD-ROM²
- 新旧CD-ROM²両対応
- Huカード（数字はメガ数）
- GT対応
- PC·SG両対応
- スーパーグラフィックス専用
- バックアップ対応

- RPG ロールプレイング
- A-RPG アクション・ロールプレイング
- STG シューティング
- ACG アクション
- AVG アドベンチャー
- SLG シミュレーション
- SPG スポーツ
- PZG パズル
- A-PZG アクション・パズル
- DC デジタル・コミック
- TBG テーブルゲーム
- ETC その他

別冊付録1

ハドソン札幌開発部のマル秘情報満載!

(勝)ハドソン

(マルカツ)

別冊付録2

特別書き下ろしコミック付き

ムーンライトレディ ファンブック

※掲載ソフトのうち価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です

緊急

30ページ総力特集だ!!!

特報!!

ストIIダッシュPC化決定!!!

もうタイトルを読んで知ってしまったことだと思うが、なんと！　あの「ストリートファイターII'（ダッシュだぞ！）」がPCエンジンに発売されることが決定したぞ!!（しかもROMカードで！）あまりにも唐突で信じ難い話だが、これは確実な情報なのだ！　今までSFCを買わずに耐えてきたキミの根性が神に認められた!?

PCエンジン版
ストリートファイターIIダッシュ

発売元：NEC ホームエレクトロニクス
制　作：カプコン
発売日：6月予定
メディア：20M Huカード
価　格：9,800円（税別）



大特集 STREET FIGHTER II' CONTENTS

CHARACTER
OF STREET FIGHTER II′


AC版


AC版

「ストII」唯一人の女格闘家

春麗

CHUN-LI





本名：春麗（チュンリ）、中国出身、25歳。父を殺した宿敵ベガを探すべく旅を続ける女刑事。彼女の太い足と、それに反してキュートな顔は、幅広い層のプレイヤーに人気を得ている。それにしてもスゴイ衣装である……

ゲームキャラ人気No.1！　もはや全国老若男女が知っている、世界一有名な中国娘（※実在しません）だ！

言わずと知れた超人気キャラ、春麗だ。旧バージョン（「ストII」）ではかなり強いキャラだったが、「ダッシュ」ではその強悪な強さが押さえられ、攻撃力が下がってしまった。しかし、そのかわりあまり使えなかった必殺技、百裂キックが簡単に出せるようになっていたり、新しい技、「鶴脚落」と「後方回転脚」が加えられた。しかし、「ダッシュ」の春麗使いは、高い技術を要求されたのだ。しかし春麗の人気は根強いのである。



PC版

必殺技

❶百裂脚	キックボタン（どれでも）連打
❷回転的鶴脚蹴	下にためて上と同時にキック（どれでも）
	（※操作はすべて右向きのとき）


AC版



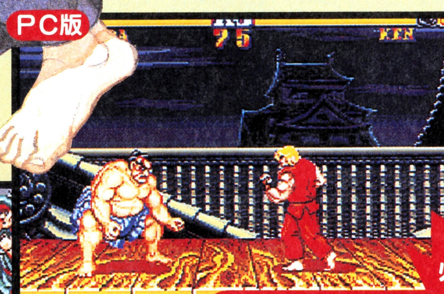
KEN




AC版

拳 ファイティング・ブル、拳もまた、修業により超強力化した!!

隆も強くなったが、拳だって負けてはいない。昇龍拳を出すスピードを大幅にアップ、さらに足の速さもアップ。また、旋風脚の回転速度が向上し、より見切られにくくなった。でも隆の方が強いぞ。

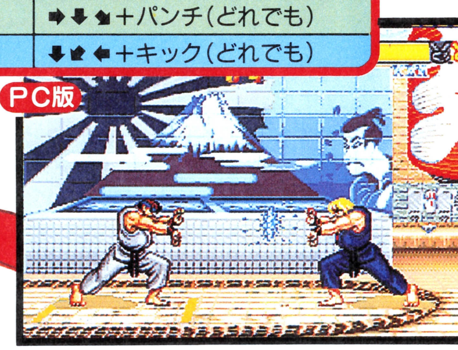


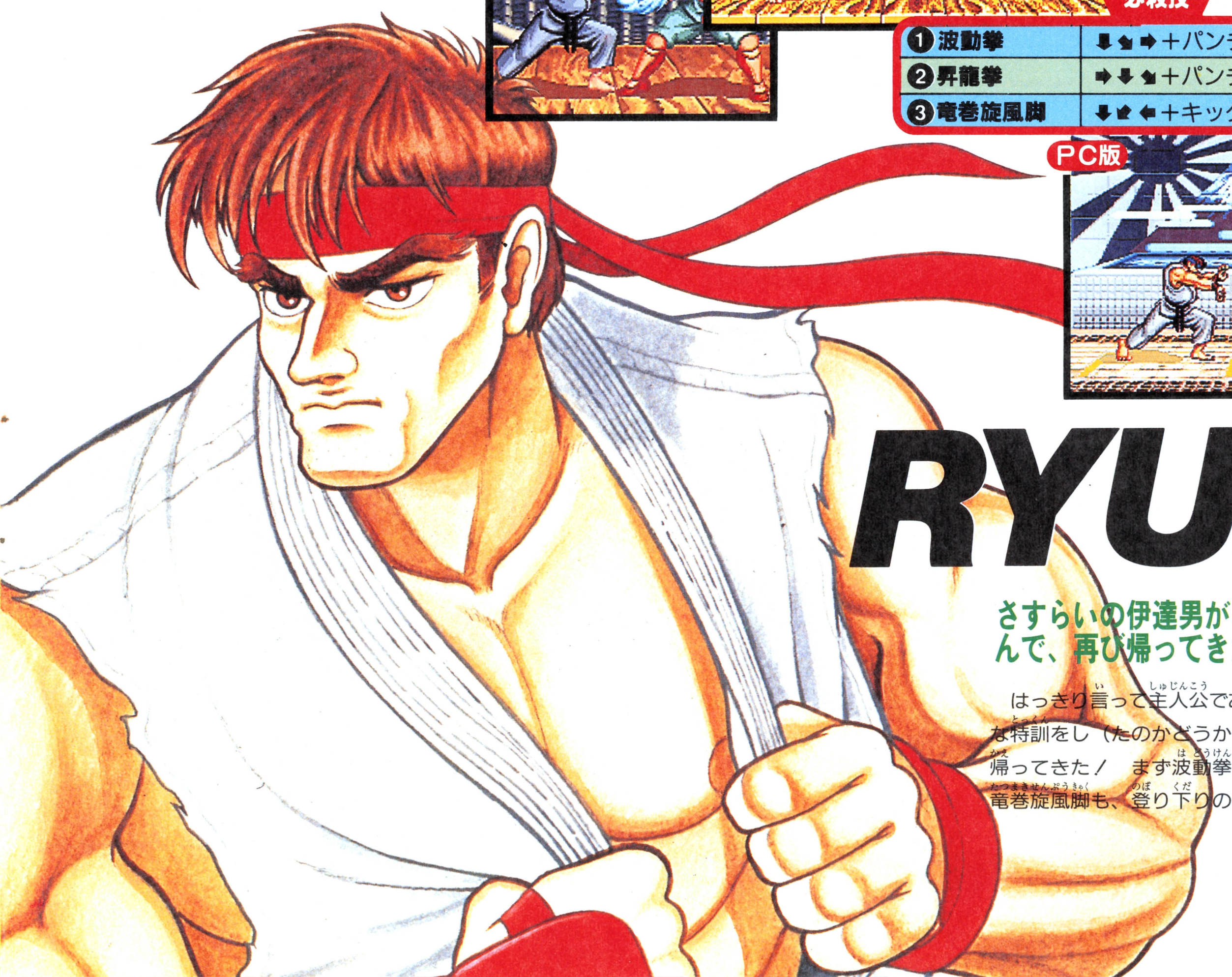
PC版


AC版

必殺技

①波動拳	⬇⬊➡＋パンチ（どれでも）
②昇龍拳	➡⬇⬊＋パンチ（どれでも）
③竜巻旋風脚	⬇⬋⬅＋キック（どれでも）


PC版



RYU



さすらいの伊達男が、修業を積んで、再び帰ってきた!! 隆

はっきり言って主人公である彼は、血の出るような特訓をし（たのかどうかは不明）、強力になって帰ってきた！　まず波動拳を撃つのが速くなり、竜巻旋風脚も、登り下りの瞬間が無敵になった。

イカすロシアの赤き筋肉男だ！

ZANGIEF



ザンギエフ　パワー勝負の熱血レスラーだ！　旧バージョンでは、"弱いけど、敵を１度捕まえたら勝ち"とまでいわれたが、「ダッシュ」ではスクリューハメが難しい分、基本能力が大幅にアップしたのだ！　強いぞ！

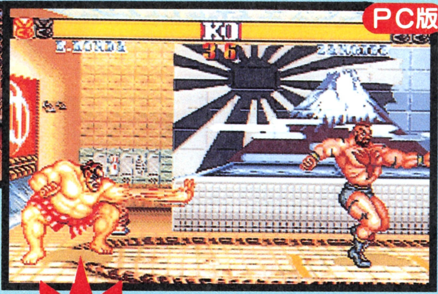
AC版



AC版



PC版



必殺技

❶	ダブルラリアット	弱＋中＋強パンチを同時に押す
❷	スクリューパイルドライバー	敵の近くでレバーを１回転＋パンチ(どれでも)



AC版

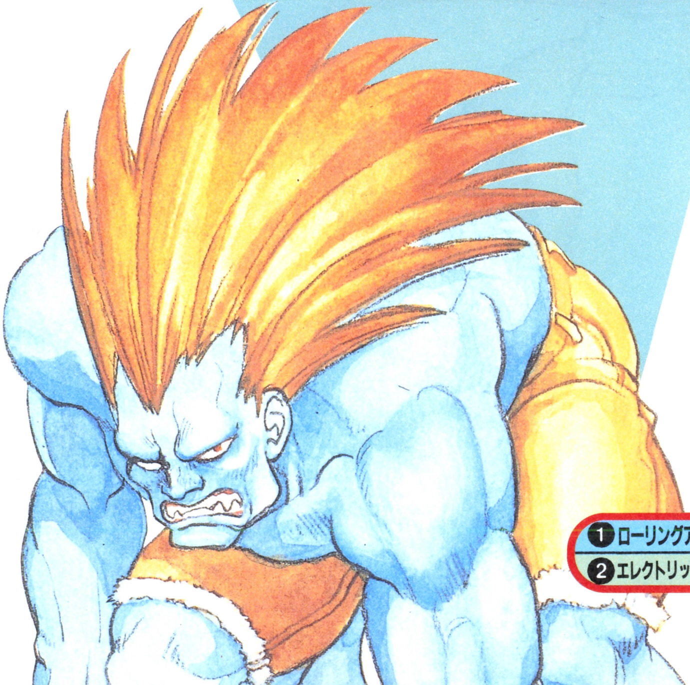
アマゾンから帰ってきた野生児！

ブランカ

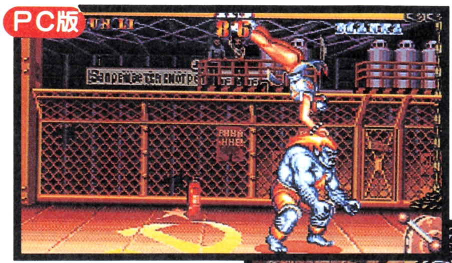
BLANKA



もともとかなりの強さを誇っていたが、「ダッシュ」では他キャラの調整&カウンターダメージのカットなどで、前作を上まわる凶悪さを体得した。"操作が簡単で強い"ブランカなのだ。



PC版



AC版



必殺技

❶	ローリングアタック	⬅にためて➡＋パンチ(どれでも)
❷	エレクトリックサンダー	パンチ(どれでも)連打

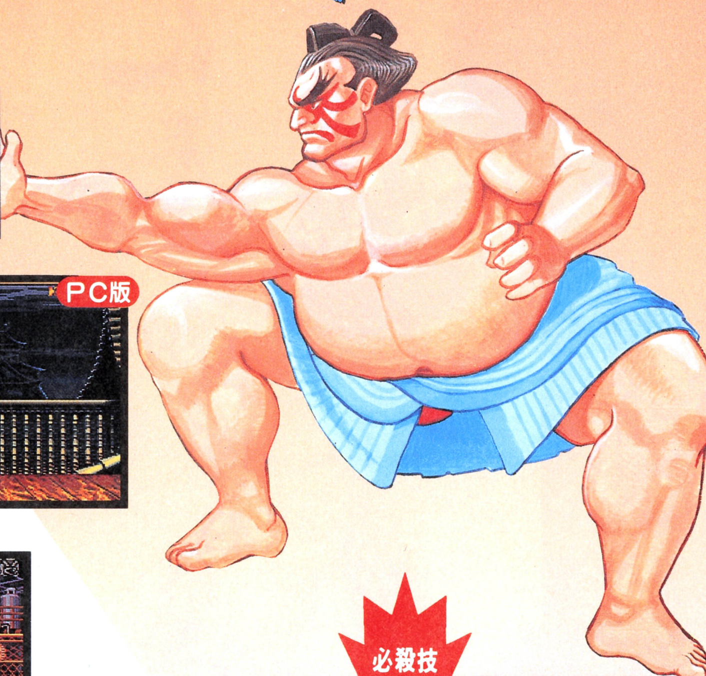
E. HONDA

爆烈どぉすこいパワー削減？

E・本田

旧バージョンで番付3位（ダルシム・ガイルに次ぐ）に入った彼だが、大きく変化させられてかなり弱くなってしまった。多くの改善点はあるのだが、パワーダウンした点も多いのがその理由か？（しかしターボでは強い）。





AC版

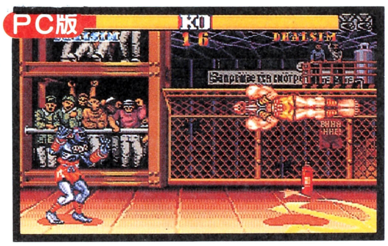


PC版





PC版



必殺技

❶スーパー頭突き	⬅にためて➡＋パンチ(どれでも)
❷百烈張り手	パンチ(どれでも)連打

ヨガの秘奥義を極めた戦士！

DHALSIM

ダルシム

インドの高僧、ダルシムだ。「ダッシュ」のダルは、メタルブラックに光り輝いているものの、ザンギと同じぐらい人気のある、超特殊なキャラなのだ!!

必殺技

❶ヨガファイアー	⬇⬊➡＋パンチ(どれでも)
❷ヨガフレイム	⬅⬋⬇⬊➡＋パンチ(どれでも)

必殺技

❶ソニックブーム	⬅にためて➡＋パンチ(どれでも)
❷サマーソルトキック	⬇にためて⬆＋キック(どれでも)

AC版





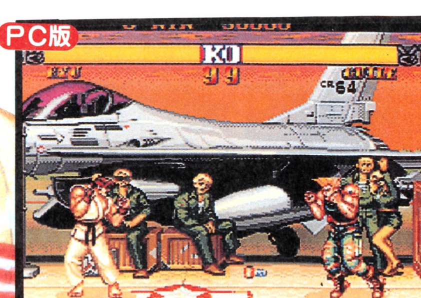
最強の座を獲得!?　職業軍人！

ダルシムと王座を奪いあった旧バージョンから、えらく進化したガイル。四天王が増えたというのに、一部の必殺技の威力が落ちただけで、強いままなんだな〜。

GUILE

ガイル

PC版



四天王

ダッシュになって最大の改良点(?)は、四天王が操作できるようになったことだ！ ベガやバルログが、君の思いのままに動きだすぞ。

ここでは、必殺技の出し方をまじえて、四天王を紹介するぞ。PCエンジン版の画面写真も大紹介！ 見た目では業務用と同じだ！



"格闘技の鬼"登場！
サガット

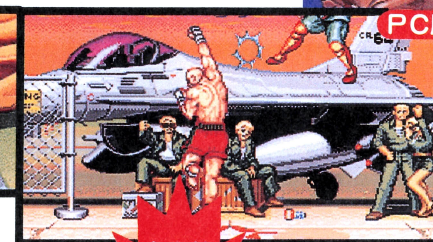
SAGAT



前作(ストリートファイター)からサガットのファンであった人も多いだろう。ついにあのサガットを自分で使える日が来たのだ！

AC版

PC版



必殺技

❶タイガーショット	⬇⬊➡＋パンチ(どれでも)
❷グランドタイガーショット	⬇⬊➡＋キック(どれでも)
❸タイガーアッパーカット	➡⬇⬊＋パンチ(どれでも)
❹タイガークラッシュ	⬇➡⬈＋キック(どれでも)



AC版

スペイン産、仮面の貴公子！
バルログ

BALROG



彼の華麗なる身のこなし、(金網がにがには除外)異常と思えるほど速い動きを知っている者なら、1度はコイツを使ってみたいと思ったハズ。

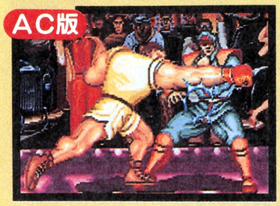
PC版

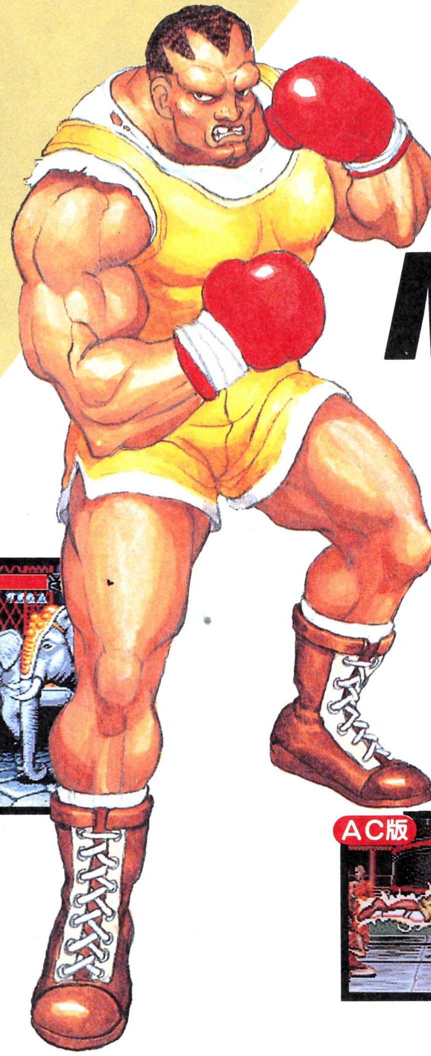


必殺技

❶フライングバルセロナアタック	⬇にためて⬆＋キックの後、パンチ(どれでも)
❷イズナドロップ	バルセロナと同じ操作で、敵の近くでパンチ(どれでも)
❸ローリングクリスタルフラッシュ	⬅にためて➡＋パンチ(どれでも)

AC版





見た目とは裏腹に強い

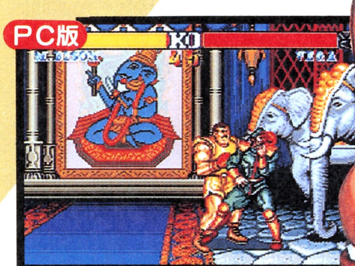


CPUのバイソンと旧バージョンで闘ったときは、えらくバカなヤツだと思ったものだが、実はカレ、投げ技を持ってなかったんだよな。「ダッシュ」のバイソンは強いぞ！

M.BISON

バイソン

PC版



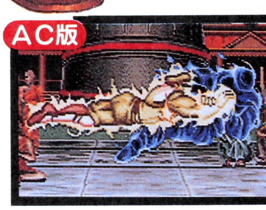
必殺技

❶ダッシュストレート	⬅にためて➡＋パンチ(どれでも)
❷ダッシュアッパー	⬅にためて➡＋キック(どれでも)
❸ターンパンチ	弱中強のパンチorキックボタン3つを押しっ放しにしてため、ボタンを離して出す

PC版



AC版



彼には遊びだった…

さすがに最後のボス、といったところか。CPUと同じく、極悪な必殺技をいくつも持つ彼は、「ダッシュ」の12人の中でもやはり王者に君臨している。彼にとってはしょせん、お遊びにすぎなかったのか……。

必殺技

❶サイコクラッシャーアタック	⬅にためて➡＋パンチ(どれでも)
❷ダブルニープレス	⬅にためて➡＋キック(どれでも)
❸ヘッドプレス	⬇にためて⬆＋キック(どれでも)



ベガ

VEGA



HISTORY

OF STREET FIGHTER Ⅱ′

『ストリート・ファイター』ファンに捧ぐ、愛の特集！

PCエンジン『ストⅡ′』ができるまでの過程は？

現在、ゲームセンターで大人気の『ストⅡ′ターボ』だが、『ターボ』がでるまでには、長い長い過程があった。『Ⅱ』というからには当然、『Ⅰ』があるわけだし、『ストⅡ』だけでも3種類（SFC版もあわせると4種類）も出ているのだ。いったい、なぜこれほどまで『ストリート・ファイター』は絶大な人気を誇っているのだろうか？？

一番最初の作品である『ストリート・ファイター』から始まった『ストリート・ファイター』の伝統は、それまで１人で遊びがちだったゲーセンのゲームを対戦機能をつける事で単調なコンピュータでなく、楽しく友達と、知らない人を相手にして千変万化の熱いたたかいが全国のゲーセンで繰り広げられた。そしてついに『ストリートファイターⅡ』が家庭用ゲーム機へ移植され『ストリートファイター』を知らなかった人や子供達へ加速的に浸透し、ついにゲームの世界を飛び出して次々とコミック、CD、ビデオになった。

STREET FIGHTERの歴史



THAILAND



⬆元祖『ストリートファイター』最強の敵、アドン。彼の恐るべき強さと妖しさに惚れたファンは多い。



⬆〝キング・オブ・ザ・マウンテン〟の頂上に立つ男、サガット。『ストⅡ』でもすっかりおなじみだ。

JAPAN

RYU：そもそも、この男が世界一を目指して旅立ったから こそ、このゲームができたのだ。堂々たる主人公だ。





KEN：隆のライバルであり、友でもある男。性能は隆とほぼ同じ。『ストⅡ』ではアメリカ代表として現れる。（？？）

JAPAN

RETSU：初心者は日本ステージからスタートするといい。眉毛の太い修業僧、烈は、パターンにハマリやすいので有名。





GEKI：忍術で姿を消したり、手裏拳を投げてくる忍者。背景、音楽とも、日本的で、弱いが人気のあった激だ。

U･S･A

JOE：アメリカ代表、マーシャルアーツ使いのジョーは、怒ると、とても反撃できないような非道い攻撃をしてくるぞ。





MIKE：『ストⅡ』の「M・バイソン」のモデル。パンチ３発だけで隆を沈められる力を持つが、波動拳に弱かった…。

CHINA

LEE：全キャラ中最も美しく細かい動きをしてくる李さん。中国面の２人は、本気の格闘家だ。音楽、背景もすごくグー。





GEN：『ストⅡ』の春麗に関係があるらしいが……？。彼の両手蹴りは、春麗の「元伝暗殺蹴」になって生きている。

ENGLAND

BIRDIE：ロンドンの怪パンクス。何もしないで死んでいくときもあれば、頭突き２発だけで隆を沈めることもある。



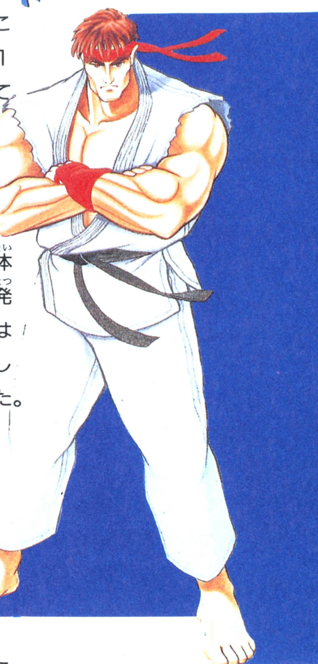


EAGLE：さすが、英国紳士という感じの服装に、華麗なる棒術で武装する。油断すると負けることがあるので注意だ。

勝 PCエンジンでストⅡが出るまで

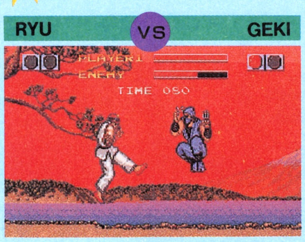
① 勝PCエンジン事情通編 動いているのを見たんですが、「よく詰め込んだなぁ」というのが正直な感想です。あとはいかに旨い販売戦略でいくかですね。PCユーザーのかなりの方が購入されると思うので、販売数の目測を誤ると大変ですよ。（事情通）

『ストリートファイター』が我々に与えたものは

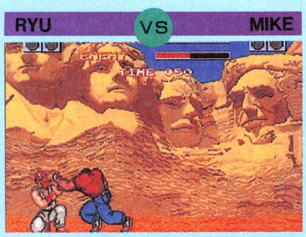


まず始めに書きたいのが、カプコンは伝統的に、「アクションゲームしか作らない」ということ。今でこそクイズやパズル、果てはSFCでRPGなどを出してはいるものの、この『ストリートファイター』が発売される以前は、紛れもなくアクションゲームしか作っていないのだ。もちろん、アクション＝動きであるからして、格闘、パズルアクション、シューティングなどが当てはまるわけだが、どの作品も非常に動きがあり、実にアクションらしいアクションゲームばかりだったことを私は記憶している。中でも特に好きだったのが、『ガンスモーク』（同名の映画やエレメカが存在する）である。今でもときどき都内に足を運び、『ガンスモーク』のある店に行って、あの渋い西部の画面とかっこいい人相書や、4面のボス「忍者DARTS」（『ストリートファイター』の激とつながりがあるのでは？）の音楽に聞き入っている私としては、「アクションゲームなら（特に格闘、キャラクターなら）カプコンだろう」という個人的判断をしていた。あくまでも個人的な意見ではあるが、私の周りのゲームマニアで、カプコンを悪く言う奴は、当時1人もいなかった。それほど、誰もが納得するようなゲームをカプコンは作り続けていたのである。そんなカプコンが、突然、なんの前触れもなく、大型筐体を使った格闘ゲームを出すと聞き、私は非常に期待したものだった。雑誌の紹介記事によると、「大型筐体を使用し大きなキャラ同士が1対1で闘う」とあったのだが、家庭の事情により『空手道』（1対1で空手家同士が対戦する、個性的なゲーム。キャラのアニメーションがハンパじゃなくなめらかだった）や、『イーアルカンフー』（中国？の拳法家同士が広いフィールドで地上、空中で闘うゲーム）をプレイしたことがなかったため、「1対1の格闘」と聞いてもイメージが湧かなかったのだ。しかし、デカいキャラと鮮やかな色使い、そしてセンスのいい大型筐体の写真を見て、私が発売を心待ちにしたのは言うまでもない。そして本物が全国に現れた。まぁ、日本中のゲーセンを見てまわったわけではないが、私の住むド田舎（浜松）にまで入荷されたんだから、日本各地に行き渡ったと思う。

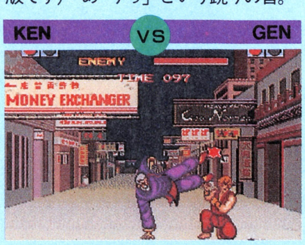
古きよき名勝負



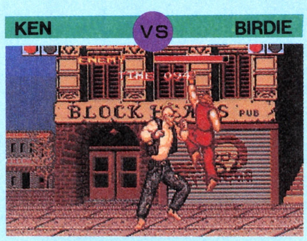
⬆激との対決。（※画面はPCエンジン版です）「め″りっ」という蹴りの音。



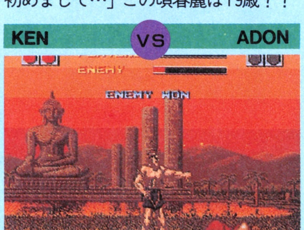
⬆か〜っ　弱え！　しかし、1度懐に入りこまれると、一転して地獄に。



⬆「あっ、春麗のおじいさんですね？　初めまして…」この頃春麗は19歳？？



⬆このやろ、旋風脚1発で倒せることもあるのになぁ〜…　一番怖いよ。



⬆しっびれるぅ〜　なんたるカッコよさ。『ストⅢ』に出てきたりして。



⬆対戦モードはこの組み合わせのみ。ケンの方が弱い。波動拳なしでやろう。

幻の続編 STREET FIGHTER '89

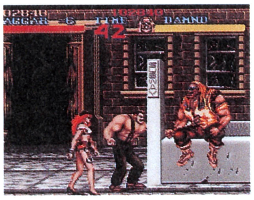


『ストリートファイター』が大好評だったため、カプコンは続編を考えた。まったくゲーム性が違う、『ストリートファイター89』という名の格闘ゲームだ。このゲーム名を知らない読者の方もいるだろうが、これがタイトルを変えて「ファイナルファイト」として発売されたのだ。『F・F』も、かなりのロングセラーを記録した大ヒットゲームだが、タイトル名に『ストリートファイター』という名がついたため、思い入れ深い『ファイター』ファンから強い非難を浴び（たかどうかは定かではないが、少なくとも私とそのまわりの人間は大不満であった）。それぐらい、『ストリートファイター』は、印象に残る、ハマった人間を離さない魅力を持っていたといえるのではないだろうか。

とはいえ、『F・F』も大きな功績(?)を残してくれた。あの『ハガー』はザンギエフとして、『ストⅡ』に現れたのだ！



⬆デカキャラビシバシ。（※画面はSFC版）



⬆ハガー市長みずからが街のダニを退治する！



⬆敵を殴り放題の投げまくり。爽快感タップリ！

勝 PCエンジンでストⅡが出るまで

② 噂PCエンジン 事情通編　発売が決まり、今一番メーカーさんが頭を抱えているのは値段だと思いますよ。Huカードはコスト的にも苦しいし、コントローラーをどうするか？　との問題もあります。2人でやるにはマルチタップもいりますしね。（事情通）

そして『Ⅱ』が発売、ファンを驚愕させたのだ!!

ストリートファイターから、『ストⅡ』…

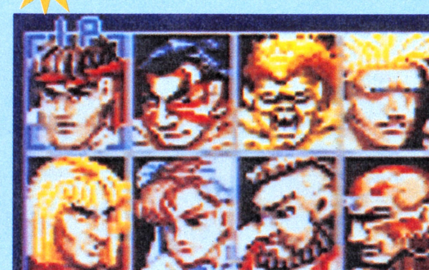
『ストリートファイター』の魅力といえば、なんといっても「体を使って、実際に闘っているような臨場感」だろう。人それぞれに楽しみはあっただろうが、後に発売されたノーマル筐体用のバージョンの、6つボタン（今となっては当たり前かもしれないが、かなり驚いた）に、〝昇龍拳が無敵〟という設定でプレイしたときの、あの空しさを考えると、どうしても私はそう思えてくる。6つボタンはしかたないにしても、昇龍拳が無敵というのにはまいった。もともと超強力な技で、無敵じゃないからこそ、バランスがとれていたと思うのだが、これでは昇龍拳を出してるだけで勝てる。事実、私の先輩も目隠しして全面クリアしたのだ。

というようなことから考えて、『ファイター』のおもしろさとは、敵と対等に近い立場に立って、お互いに傷つきつつも、敵のスキをついて強力な必殺技を当てて倒すという、「死を意識した緊張感」ではないかと思う。ヘタをすると敵の攻撃を2回くらっただけで死んでしまう、その絶対的な力関係がよかった。それに比べ、現在大ヒット中の『ストⅡシリーズ』は、敵の動きがある程度読めるうえに、技のダメージが少ないから、戦略的に、正確にプレイしさえすれば、必ずクリアできる。また、「Ⅰはキャラの動きがぎこちない」という意見もあるが、はたしてそうだろうか。「LEE」や『GEKI』の動きなど、（他キャラもほぼ同じレベルだが）非常にリアルで滑らかである。昇龍拳のアニメーションも、明らかにⅠの方が力強くスムーズである。他にも、VGM（BGMではない）や背景など、『Ⅰ』の方が優れていることは言うまでもない。『ストⅡ』が出る前には、『Ⅰ』という大きなステップがあるのだ。『Ⅰ』があり、その魅力があったからこそ、『Ⅱ』は生まれたし、人気を得たといえるのではないだろうか。

さて、『Ⅰ』が発売されてから約3年半たち、途中に幻の『ストリートファイター'89』の話があったが、めでたく『ストリートファイターⅡ』が発売された。『'89』の話のときに、私はかなりショックを受け、絶望していたので、正直言って『ストⅡ』が出たときもあまり感動はなかった。「なぜ今頃…」とか、（次頁へ）



空前の大ヒット作、出現!!



←ついに発売された『ストⅡ』は、8人ものキャラを選べるうえに、それぞれのキャラで対戦プレイが可能になるという、すさまじい容量のゲームであった!!

ストⅡは、こんなゲームだ!



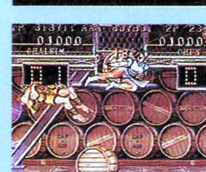
←ボーナスステージ①。乱入モードだと、2人で車をブッ壊せる。



←『ストⅡ』一番人気の春麗は、なんとオレンジ色だった!?



←『ストⅡ』史上最悪の組合わせ! ダルは中キックだけで勝てる。



←ボーナスステージ②。20個の樽を全部壊せば高得点だ!!



←ボーナスステージ③。うまく壊せば両者3万点獲得。



←『ストⅡ』の事実上頂上決戦。どちらが強いのかまだわからない。



←『ストⅡ』になっても、隆・拳の2人は健在だった。しかも…。

↓『ストⅡ』最大の魅力、異種格闘技対戦だッ!!



勝PCエンジンでストⅡが出るまで ③ 勝PCエンジン編集長編

ストⅡダッシュが出るって聞いたときは、前の号を作っている真っ最中だった。この業界、知ったことをすぐ載せられないことがけっこう多いので、言いたい気持ちを押さえるのがタイヘン。そりゃも一苦しかったです。

ゲームの歴史上、稀に見る大ヒット!!

SFCにも移植され、全国的人気を獲得!!

(前ページより)「どうせⅠを越えるものなんてムリだよ」などと思っていた。

が、プレイしてみると…/ 私の隆は、あっという間にブランカに殺されてしまった。波動拳や昇龍拳が、出ることは出るのだが、出しても当たらないのだ/ CPUはピョンピョンと跳びはね、波動拳など軽くよけてしまうし、昇龍拳をただ出してもまるで意味がないのだ。ウ〜ン…と私は悩んだ。「こんなのはファイターじゃねぇ/」などとも思った。しかし、今考えてみると、それは正しかったのだ。『ストⅡ』は、「ストⅡ」であって、『ファイター』ではないのだ/ まったく別のゲームと考えれば、違っていてあたりまえである。まぁ、『ストⅡ』の発売当時にそんなことに気付くわけがなく、私はとりあえず1Pプレイを止め、友人との対戦生活に入ったのだ。対戦なら1コインずつ出しあって2ゲーム楽しめるからである…。

しかし、その選択は正しかったのだ。『ストⅡ』というゲームは、1Pではなく、対戦に主眼を置いていたのだ/ 1Pの場合、相手はCPU、つまりバカなのだから、人間の技術とパターンを作りさえすれば、クリアするのはたやすいこと。それよりも、人と人とが闘う「対戦」をやったときの、キャラクター間の実力差を少なくするよう、調整されてるんだよな、これが。だから、すっゲームバランスがとれてて、いくら対戦しても飽きない/のだ。



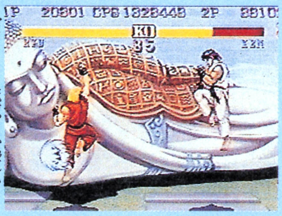
よみがえれ!! あの名勝負の数々…



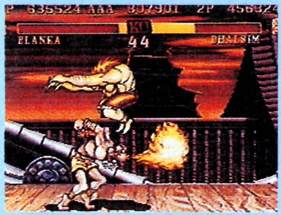
➡アウッ! このタイミングだと、飛び道具は両方消え、ガイルの裏拳が拳に入る。ひ…ひどィィ…。



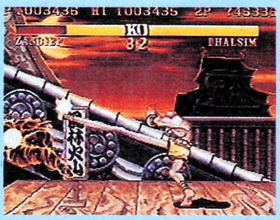
⬅哀れダルシム(ダル夫、ダル公などと呼ばれたが)ピヨピヨ状態。拳の足払いで再びぴよぴよにされるぞ。



➡同キャラ対決が一番燃えるぜ! これは、波動拳をよけさせて跳び蹴りを狙ったら、昇龍拳を出されたトコ。



⬅「そりゃァいけやせんぜ、御主人様! フレイムをブランカに吹いちゃいけませんよ。ピンポンパン!



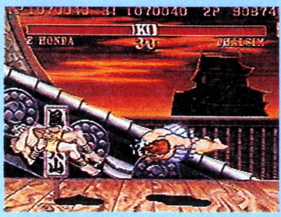
➡さぁ燃えてるのは誰でしょう? 答えは、ヨガファイヤーをダブルラリアットでよけたら蹴られたザンギ。



⬅かの有名なオカマ・イライザ。(拳の婚約者)この色になるとイライザに青ひげがつくのだ。



➡ノーミス(CPUに一度も負けない)で全面クリアしたときのエンディング・スタッフロールっす。



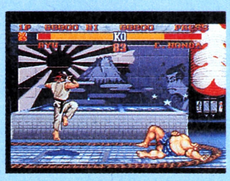
⬅「ぼォすごい!」この決定的映像を見ればわかるように、強頭突きの上半身は無敵なのだ。シイッ!

移植第1号は、SFC!!



⬅満を持してカプコンが『ストⅡ』を移植したのは、SFCだった。このソフトの超ヒットにより、カプコンは一躍、人気ナンバー・1の座に輝いたのだッ!!





⬅⬇見よ、この美しさ。しかしPCエンジン版だってこれぐらいは…。

⬆8人のキャラ&四天王がすべて存在するSFC版。よくまぁここまで作りこんであるよまったく。



➡隠しコマンドもあった。タイトル画面が出る前に下Ⓡ上ⓁⓎⒷⓍⒶと押し、音が鳴ると成功。/ するとなんと…。



➡「ダッシュモード」になるのだ! キャラが色替えできるだけでも、なかなか嬉しいぞ。もちろん、ゲーム内容は『ストⅡ』のままだけどね。あ、それから同キャラ対戦もできるぞ!!

4 勝PCエンジン ゲーマー編① いや〜、PCエンジンを売らなくてよかったす(もともと売るつもりはないけど)『ストⅡ'』が出るのは嬉しいけど、CD-ROMで出てもオレもってないしなぁ〜… え? カードで出る? ウ〜ン、そいつぁ、スゲエ。

『ストII』は、際限なく枝別れしていくのか…!?

そして『ダッシュ』! そして『ターボ』!!

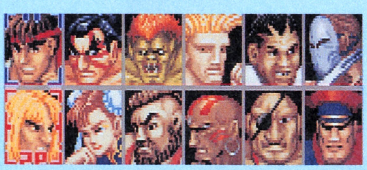
『ストII』の対戦がほぼ究極の状態(いわゆる『ガルシム』という状態で、ガイルとダルシム以外、対戦で勝ち残れない末期的状態)に固まった頃、突然『ダッシュ』は現れた! やはり8人では限界があり、飽きてしまう…ということをカプコンが見抜いたかどうかは不明だが、在来の8人の基本能力を変更して使いやすいようにしたうえで、四天王を加えた『ダッシュ』が発売され、さらに『ストII』人気に火をつけることになったのである。今回、PCエンジンに移植されるのはこの『ストIIダッシュ』である。『ターボ』ではないというところが少々不思議な気がするが、個人的には『ターボ』よりも『ダッシュ』の方が好きなので別に不満はない。そして、『ダッシュ』の人気もピークを過ぎたころに、なんとカプコンは、またまた㊜バージョンの『ターボ』を出してきたというわけなのだ。1つのゲームで、3つもバージョンを出すのは、いささか行き過ぎの感もあるが、結果的にどのバージョンも対戦はおもしろいし、ヒットしているのだから、カプコンの判断は正しかったのだろう。『ダッシュ』は、各キャラのかゆいところに手がとどく改造が為されているし、『ターボ』でも、弱かったキャラをパワーアップさせたうえに『新必殺技』を幾つか用意して我々の目を楽しませ、さらに処理スピードを2倍近くアップさせて、人間の判断速度を超えるレベルにし、熟達者と初心者との実力差を埋めた。結局、どのバージョンも味があってそれぞれ楽しめるのだ。…というか、逆に考えてみれば、もともとの『ストII』というゲームが、とびぬけて優れたゲーム性を持っているために、どうイジってもつまらなくならないのかもしれない。いや、そんな気がしてきたぞ…

● ● ●

といった感じで、『ストリートファイター』は、我々現代のゲームファンには欠かせないアイテムとなりつつある。それが、家庭用の話をすれば、今まではSFCが『ストII』の楽しみを一人占めしてきたのである。これは他の機種のユーザーからすれば羨ましい話だ。しかし! ついにPCエンジンでも『ストII』が、しかも『ダッシュ』が発売されるのだ。なんとHuカードで! 値段的には少し張るかもしれないが、まぁいいじゃないか!

『ストII』㊜版が、続々と市場に登場!!





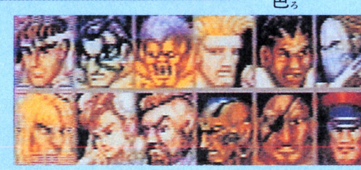
⬇なんたる幸せ! 生きてるうちにサガットやベガが使える日が来るとは!

⬅業務用『ストIIダッシュ』のタイトル画面だ。色使いはまぁまぁかな?



⬆これぞ噂のPCエンジン版『ストII'』のタイトル画面。どうだい? 「ハッキリ言って、クリソツっス!」てとこか。制作はカプコンなのかな??





⬇そろいもそろって、何か気持悪い色に変色。一種異様な雰囲気を持っている。

⬅『ストIIダッシュターボ』う〜ん長い名前だ。今回の色のセンスは今イチだな…。



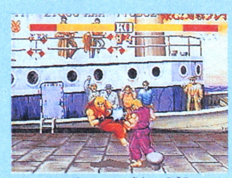
⬆「ヒャ〜」なんと! バルログの空中投げが自由に使えるぜ! 嬉しィ〜ッ!



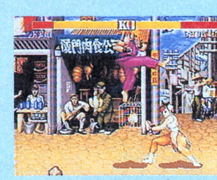
⬆「タパカァ!」格闘王、サガッツ(サガット)は強いぞ。ザンギなどカモだ。



⬅ずぬぅ〜イカす! なんかバイソンとか顔がスゴすぎる。



⬆拳の衣装は「赤➡濃紺➡紫」という、無難? な変化をした。彼のセンスは?



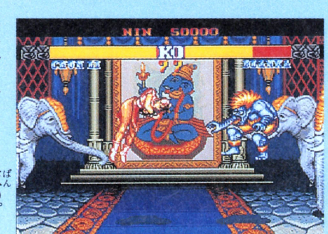
⬆イェーィ! 新技、空中竜巻旋風脚だゼッ! 春麗は気功拳を撃ってます。



⬆緑ベガの背中蹴り? イヤ、「ヘッドプレス」だ。ピンク春麗は人気が低いぞ!



⬆ドラム缶ボーナスで、バルログを使ってできる変なバグ技だ。変でしょう?



➡ジャーン! PC版のプレイ画面っす。また後ほど…。



⬆サガッツの隠れアクション、「逆しゃちほこ」だ。この彼の姿は要チェックだ。



⬆ブランカの新技、「バーチカルローリング」。「バーチャル」ではないよ。

TO BE CONTINUED

5 ㊑PCエンジン ゲーマー編② 今からソフト出るの楽しみっス。なんせ『ダッシュ』は、『ストII』とあわせてビデオ作っちゃうぐらい好きだからね。なんかプライスは5桁を越えるという噂もあるし、パットも別売というのも…気にしない気にしない!!…。



⬆新潟県／滝沢陽光くん　隆もこんな表情をするんだね。

⬇大阪府／金翅鳥くん　春麗も飛び道具があればなぁ。





⬆東京都／森龍太くん　まさしくアメリカナイズしたケン。

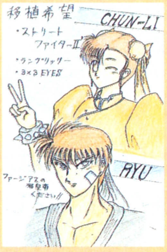
⬇栃木県／星里明くん　隆の不精髭までかきこんであるぞ。





⬆神奈川県／ＭＩＥくん　完成度は非常に高いぞ。まつべし。

⬇北海道／飛影くん　隆がかっちょいー。目つき悪いけどね。





⬆群馬県／おっくん　おかえしはバルセロナアタックね。

⬇奈良県／森本慎也くん　編集者は毎日目が血ばしってるぞ。



⬇大阪府／大賀真樹さん　飛ばないバルログは強いゾ。





⬆長野県／森本真人くん　ダルシムをここまで書くとコワイ。

⬇京都府／ボムＺくん　サイコクラッシャーやね（京都風）





⬆長野県／駄留死無くん　念願がかなってよかったね。

⬇鳥取県／新参者くん　一番ちっこい隆がかわいくて²。





⬆神奈川県／郡司貴光くん　ザンギは歩く人間ばきゅーむっ。

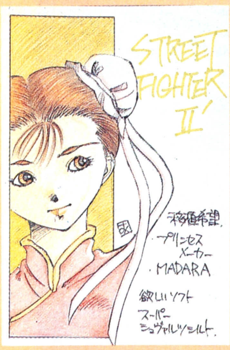
⬇広島県／佐川尚子さん　対戦プレーがストⅡの醍醐味さ。





⬆埼玉県／ストⅢ'くん　ベガはどう考えても強すぎです。

祝 移植PCエンジン
READER'S BATTLE VOICE



⬅千葉県／おらとりおくん　ををっ、まさに中国娘。大人の女をかもしだしていますね。



⬅北海道／古瀬明弘くん　ダルシムって結構ファンが多いのね。みなおしちゃった。



⬅大阪府／ＮＯＮくん　ＳＤな隆。絵の感じからして昇龍拳かな。手が〇ラえ〇ん。

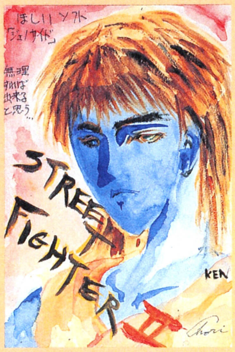


⬅愛知県／流星ぴあさん　ではストⅡ初心者講座を設けよう。



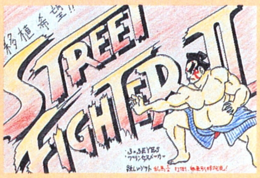
⬅福岡県／ダルシムのバカくん　愚弄するPNはやめよう。

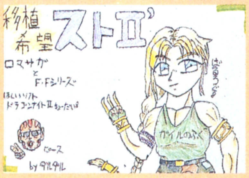




⬅神奈川県／ＣＨＯＲＩくん　きみはスゴイ才能の持ち主とみた。このセンスは…

⬅佐賀県／中島泰久くん　日本の国技は相撲っすよ。





⬆新潟県／ダルダルくん　やっとバルログを心おきなく操れる。発売がまちどおしいね。

⬅静岡県／コズモくん　子供のケンカみたいな隆とガイル。





⬅宮崎県／とーなんしゃーべくん　いざ戦地に赴かん！



⬅大阪府／山崎貴弘くん　コントローラーの持ち方が重要。

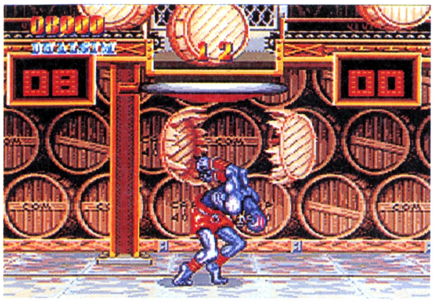
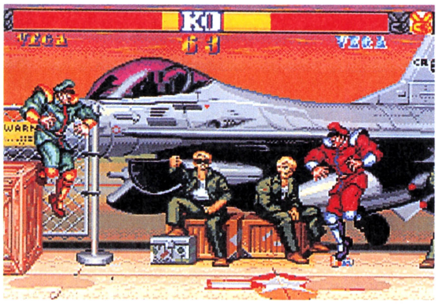
はみだしコラム①

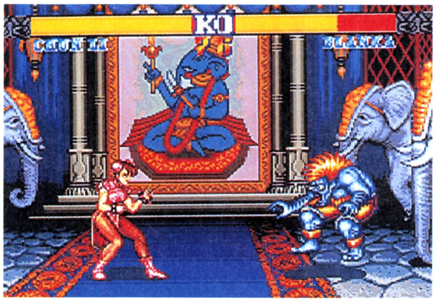
発売前に大サービス。PC版の写真を一挙公開!

ストIIダッシュだ!

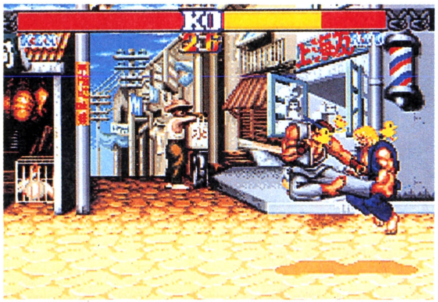
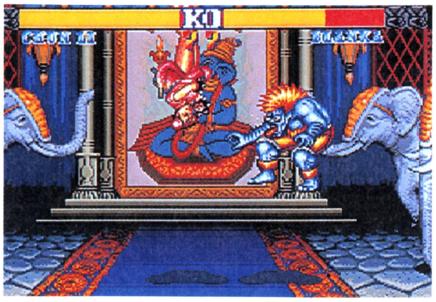
他のページで載せられることができなかった写真の中から選りすぐったぞ。このできの凄さを想像してくれ!

アーケード版ダッシュを忠実に再現したPC版ストII'。顔は、写真を見てもらえば分かると思うが全く遜色がない。う～ん、何ともうれしい限りのことだ。PCエンジンでダッシュができるとはね。まだ、ダッシュをやったことが(ゲームセンターでね)ない人は、これでやれるわけだからね。12もキャラが使えるとどれを使おうかと迷ってしまうね。本当、うれしい悲鳴とは、これのことだね。

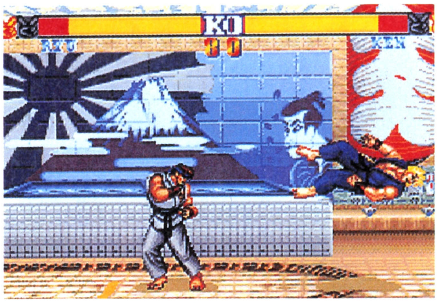
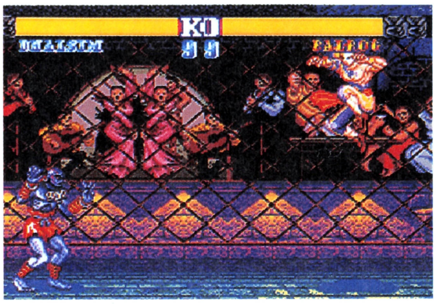
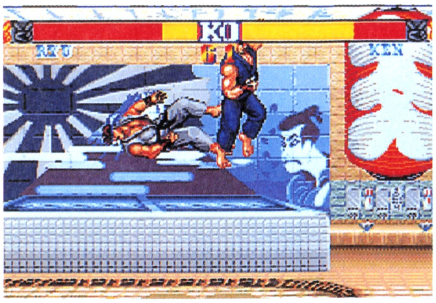




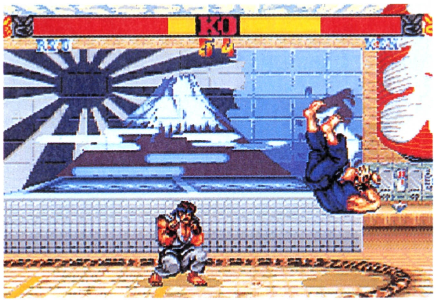
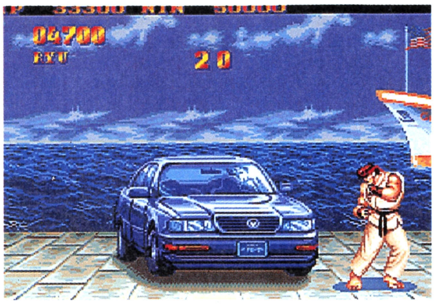




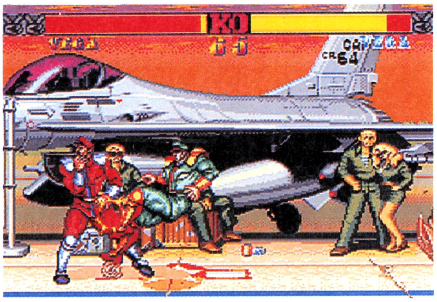


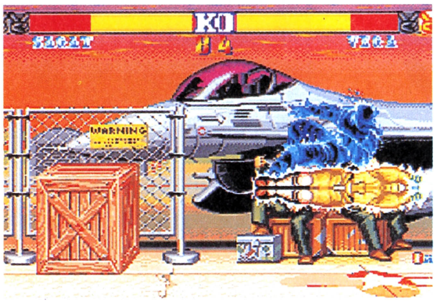
ボーナス面は、車壊しと樽の2つだ! ついに、樽のボーナス面ができるぞ!

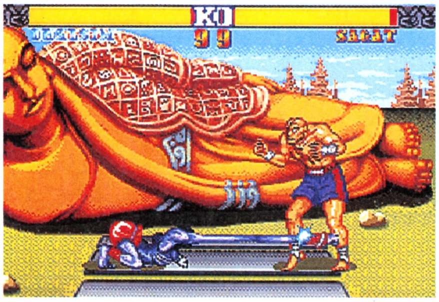
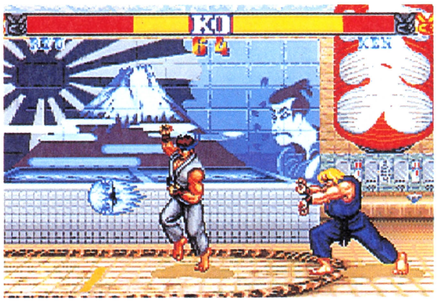
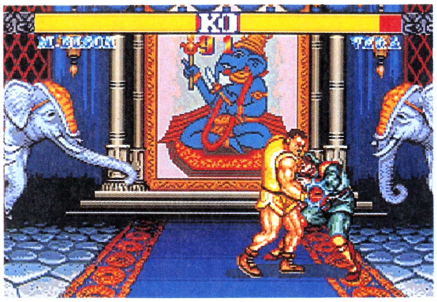
これだけの写真からダッシュの魅力が分かってもらえただろうか？　動きのスピード、ダッシュならではの技、12人キャラが使用できるという点。これが手軽に味わえるぞ。

早くやりたいよね。今からウズウズしてきちゃうもんね。この写真から各キャラクターたちの動きを、技を見て満足してくれ。えっ、欲求不満になるだけだって？　発売まで待とうぜ！

はみだしコラム②

ストII'の連続技は、数限りない。どこまで忠実なのか、期待が高まる。

ストII'のページは、まだまだ続く。次のページへ急げ！

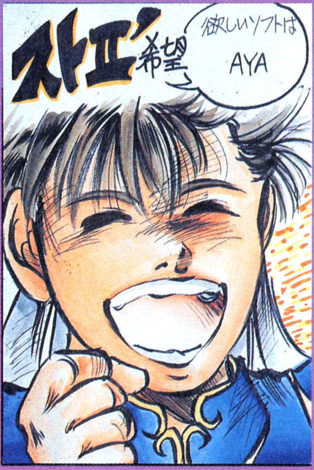
みんなの願いが㊛PCエンジンの原動力！

お知らせ

㊛PCエンジンは、ストⅡダッシュの発売を記念して、ストⅡに関するハガキを募集するぞ。内容は何でもOK！　コーナータイトルも募集中だからイカした名前を考えてくれ。詳しいことは120〜121ページに書いてあるから急げ〜。



↑埼玉県／PECKくん　青チュン、桃チュン2ショット。どっちがすき？



↑岡山県／プリンアラモードくん　破顔一笑の春麗。声が聞こえてきそう。



↑埼玉県／麻宮理菜さん　あの手首のリストは、どうやってつけるのだろう。

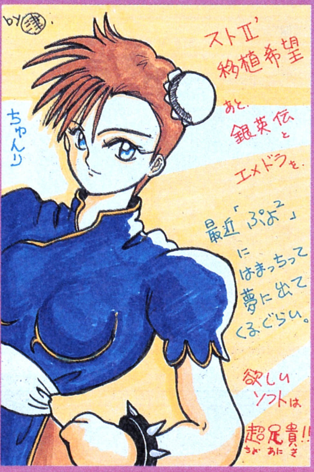


↑千葉県／おらとりおくん　ダッシュは比較的、桃チュンの方が人気たかいね。

VOICE ②



↑千葉県／艶崎輝竜さん　瞳の色まで桃一色。統一された色づかいがナイス。



↑大阪府／君が代・津田くん　そう思ってんだけどね。もうちょっとのガマン。





↑千葉県／大和功くん　やっとの思いで移植決まったよ。心おきなく対戦しよう。



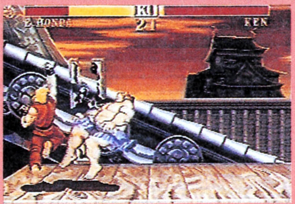
↑新潟県／滝沢陽光くん　これまたかわいい春麗だこと。うしろの隆がいいぞー。

CONECTION
OF STREET FIGHTER Ⅱ'

STREETFIGHTERⅡ相関図

『ストⅡ』ことストリートファイターⅡのシリーズは、アーケード版の3種類にとどまらず、スーファミ版にまでなっている。さらに今度はPC版にまで移植される。そこで、この5種類の『ストⅡ』の間にはどんな関係があるのか、その流れを追いかけながら考えてみたい。それぞれの間には、『移植』、『バージョンアップ』など、いろいろな関係があるのがわかる。はたして、こうして生まれるPC版はいったい?

ARC版 ストリートファイターⅡ



⬆ことのはじまりはこのゲーム。こんな大ブームに……。

『ストリートファイター』の続編となるはずだったこの『ストリートファイターⅡ』は、前作とは違った魅力を持って、ゲームの世界を席捲していった。

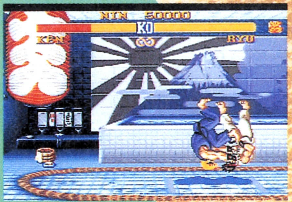
移植
カプコンの入魂の移植作業。アーケードと違う点はあるが、忠実度高し。

バージョンアップ
「四天王を使いたい」、「同キャラ対戦を」の声に応えて改良を。

影響?
同キャラ対戦はスーファミ版にも折りこまれた。

SFC版 ストリートファイターⅡ

アーケード版『ストⅡ』の大人気によって、スーファミに移植された。『ダッシュ』で人気の同キャラ対戦も隠しコマンドとして折り込まれた。

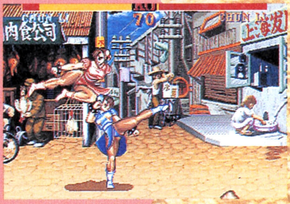


●コンシューマでも、ここまでできるということを具現化した。

進化?
スーファミ版で得たノウハウはPC版に生かされるだろう。

ARC版 ストリートファイターⅡダッシュ

『ストⅡ』の四天王を使えるように」というコンセプトでバージョンアップしたが、新技が増え、キャラクター間のバランスもかなり変わった。



⬅全てのキャラが使え、しかも、対等の立場で戦えるのが大きかった。

移植
PCユーザーの『ストⅡ』ラブコールに対する答えがここに!

バージョンアップ
さらなる展開を目指して高速化、そして新必殺技を……。

PC版 ストリートファイターⅡダッシュ

PCエンジンのユーザーが待ちわびていた『ストⅡ』が『ストⅡダッシュ』としてPCエンジンに登場だ! しかも、CD-ROM²システムを持っていない人やスーパーシステムカードを持っていない人には嬉しいことに、HuCARDで発売されるというのだ。「ガマンしたかいがあった」と涙をこぼした人も多いのでは(いねえよ!)。



➡絵も一見してスーファミ版に劣らないことがわかる。もちろん、内容も充分に期待に応えるものになっているはずだ。

ARC版 ストリートファイターⅡダッシュターボ



➡『ストⅡ』マニアにはともかく、一般人にはついていけない速さ。

『ダッシュ』をスピードアップさせ、さらに必殺技を増やしたバージョン。ゲームバランスも再び変えられている。速すぎて一般人には不向きとも。

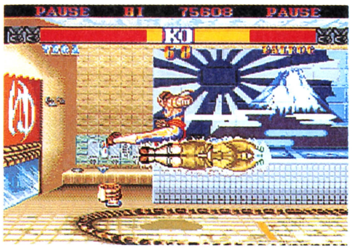
影響?
再調整されたゲームバランスは、PC版『ダッシュ』にも影響をあたえるか?

?

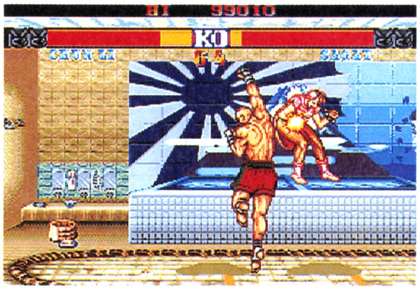
SFC版からの進化としての PC版STREET FIGHTERII'は?

念願(?)四天王が使える!!

スーファミ版『ストII』では、「隠しコマンドを使えば四天王を自分のキャラとして使うことができる!」などというデマ情報が飛び交ったが、それほどまでにプレイヤーがあこがれていた(?)四天王が、このPC版の『ストIIダッシュ』では自分のキャラとして使うことができるようになるぞ!



⬅もちろん、四天王同士の対戦だって可能だ。



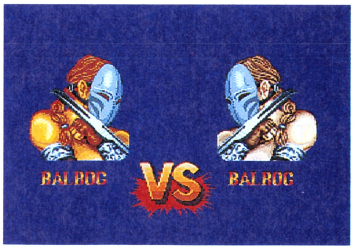
⬆カリビアンカラーのサガットのタイガーアッパーだ。

まあ『ストIIダッシュ』なのだからあたりまえだといえばそれまでだけど、今では8人のキャラからしか選べなかったものが、今度は12人の中から選べるようになるのだからこれは大きい!

同キャラ対戦標準装備

スーファミ版『ストII』では、隠しコマンドを入れないと同じキャラを使って対戦をすることはできないが、PC版ではもちろん、同キャラ対戦が標準装備されている。さらに、スーファミ版ではできなかった四天王の同キャラ対戦だってできる!

また、1Pモードでも自分の使っているキャラクターとの一戦がある。これもやっぱりスーファミ版にはなかった(まあ、『ストIIダッシュ』なんだからあたりまえだけど)。



⬅バルログ対バルログ。仮面の貴公子対決が実現だ。



⬅ベガ対ベガ。しゃれの分からない方が勝つこの対戦もOK。

絵がキレイに!?

スーファミ版もPC版も、アーケード版より画面のピクセル数(ドット数)がやや少いため、PC版の絵はスーファミ版より大きく進歩することは望めないが、色数はアーケード版と同じということもあって、多少グレードアップしてはいるだろう。ただ残念だが、スーファミ版より4メガビットしか容量が増えてないので、アニメーションは大差ない。

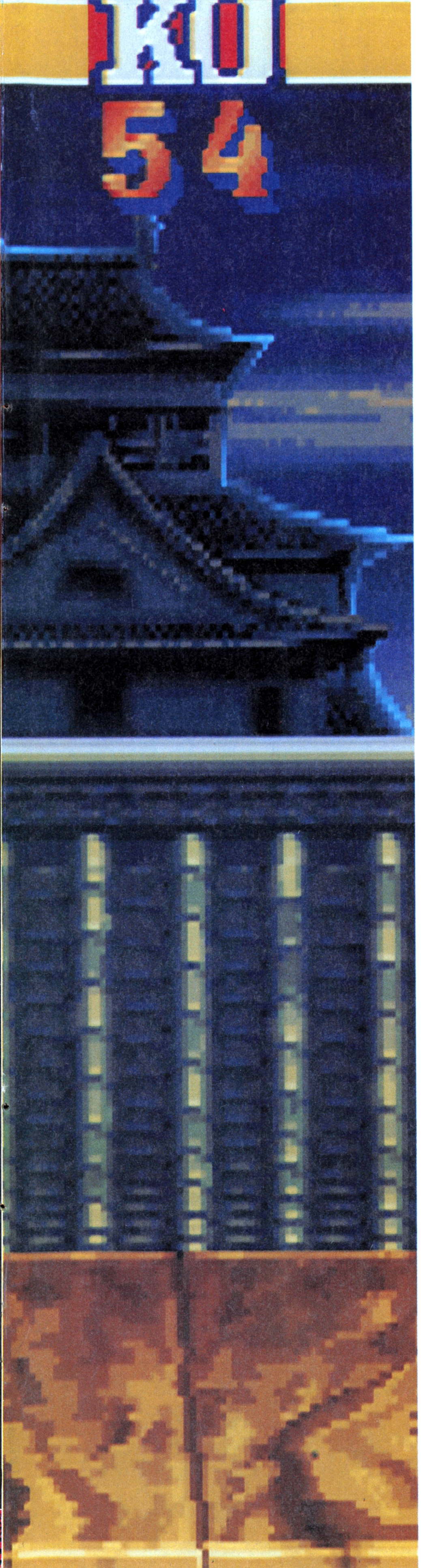


⬅こちらはSFC版の『ストII』だ。ARC版よりはちょっと…。



⬅ARC版よりは落ちるけど、SFC版よりはキレイだぞ?





ARC版からの移植としての PC版STREET FIGHTERIIは?

新技は完全移植されているか?

アーケード版『ストII』が『ストIIダッシュ』になって大きく変わった点の1つに、新しい技が増えたということが挙げられる。はたしてこれがPC版にキチンと移植されているかどうかというのは、『ストIIダッシュ』ファンのPCユーザーには気になるところだろう。移植ソフトというのは、いつだってそういうものなのだが……。

しかし、心配にはおよばない。四天王の新技をはじめ、ガイルの跳び膝蹴りや春麗の背中蹴りなどといった技も忠実に移植されているようだ。



⬅ガイルの膝。ソニックブームをためながらの移動とは卑怯ナリ。



⬅そして春麗の背中蹴り。対処法を知らないとハマる。



⬅あのサガットのやる気のない(?)投げもしっかり再現。



⬅バイソンはクリンチしてゴツゴツと。痛そう。

ただ、残念ながら完全な移植でない部分もないわけではない。アーケード版にはあるのにスーファミ版ではなくなってしまったザンギエフのジャーマンスープレックスがあいかわらずない（パワーボムになってしまう）。また、他にもアニメーションの違っている技もいくつかあるようだ（少くとも、私が見た時点では）。これらは残念な点ではあるが、64メガビットのアーケード版を20メガビットのPC版にしたということを考えればいたしかたない点だろうか。その他のデキがいいだけに残念ではあるが……。

その他の変更点は?

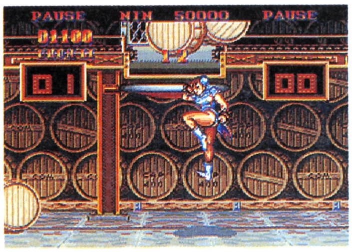
アーケード版の『ストIIダッシュ』では『ストII』に比べてゲームバランスを考えてか、いろいろと細かな変更が加えられていた。足の速さ、当たり判定、威力などといったものが主なところだ。残念ながら今の時点では細かな点の確認はできていないが、他の移植度からするとかなり期待できそうだ。



⬅拳の昇龍拳。軌道が変わったかわりに威力が落ちた。

ボーナスステージは?

アーケード版では車壊し、樽壊し、ドラム缶壊しの3種類があったボーナスステージだが、スーファミ版ではブロック壊しと車壊しになっていた。これがPC版ではブロック壊しのかわりに樽壊しが加わっているのだ。ただ、（少くとも今の時点では）やはりドラム缶壊しはないようだが……。



⬅「樽だ、樽を狙え！」カプコンゲームの象徴といえば樽！



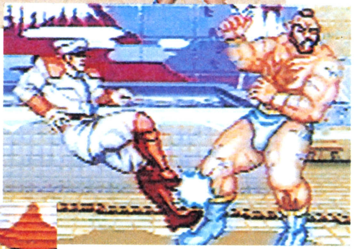


ARC版ターボより後の作品としてのPC版STREET FIGHTERII'は？

ターボでの改善点の影響は？

アーケード版の『ストII ダッシュ』から、さらにバージョンアップされたのが、アーケード版の『ストII ダッシュターボ』だ。このアーケード版『ストII ダッシュターボ』になって変わったのは全体の速さと新必殺技だけではない。それぞれの技の当たり判定や威力などを始めとしていろいろ細かい変更がされており、それによってゲームバランス（各キャラクター間の強弱関係をふくめて）を整えているのだ。これによってキタナいハメ技(／)が一部解消されたり、対戦で弱かったキャラクターが強く、使いやすくなったりしている。逆を言うと、一部の連続攻撃が不可能になったということがあるのだが、これはゲームバランスからするともっともだし、このゲームの面白さの根本を崩すものではないのでいいのだろう。


⬅『ダッシュ』で最も恐ろしいダブルニープレス！


⬅ヒットすると連続攻撃になるが…。


⬅『ターボ』では逃げないと反撃を受けてしまう！

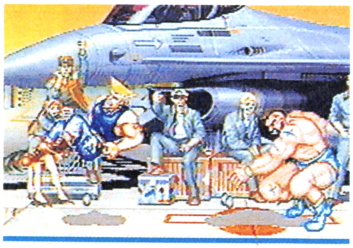
『ストII ダッシュ』でもっとも凶悪といわれた連続攻撃の1つ、ダブルニープレスからのしゃがみ中パンチも『ターボ』ではできない。

PC版の『ストII ダッシュ』では、アーケード版『ストII ダッシュターボ』ほど派手ではないにせよ、何らかの形でアーケード版の『ストII ダッシュ』よりバージョンアップがはかられていることだろう。すでに確認できているところでは、一部、CPUキャラクターのアルゴリズムが変えられている。例えば、1Pプレイのとき、CPUキャラクターは跳び蹴り→足払いという単純なパターンに対応できなかったが、PC版ではしっかりとガードするようになっている。まあ、これは1Pプレイの場合の敵のアルゴリズムに限っての話なのだが……。

アーケード版『ストII ダッシュターボ』では他にもいろいろと調整されている。例えば、全体的に投げ技のダメージがひどく小さくなっていたり（これによって、危険をおかしてまで投げの間合いに入る必要が減った。まあ言い方を変えれば、投げハメしても仕方なくなったとも言えるが）、あるいは隆、拳の昇龍拳をはじめ威力の落ちている技が多数あったり（昇龍拳ほど大幅にではないが……）している。これらをどう取り入れていくかというのは移植にあたっての難しい問題だとは思うのだが、なんとかうまく解決して納得のいくバランスにしてほしいものだ。


⬅ガイルの足払いにはほとんど無力だったが…。


⬅『ターボ』ではタイガーアッパーが当たる！


⬅投げをきめても、あまりダメージにはならない『ターボ』。





そして……
STREET FIGHTER IIのダイゴ味といえば……

必殺！ 連続攻撃

連続攻撃は、正確に移植されているか？

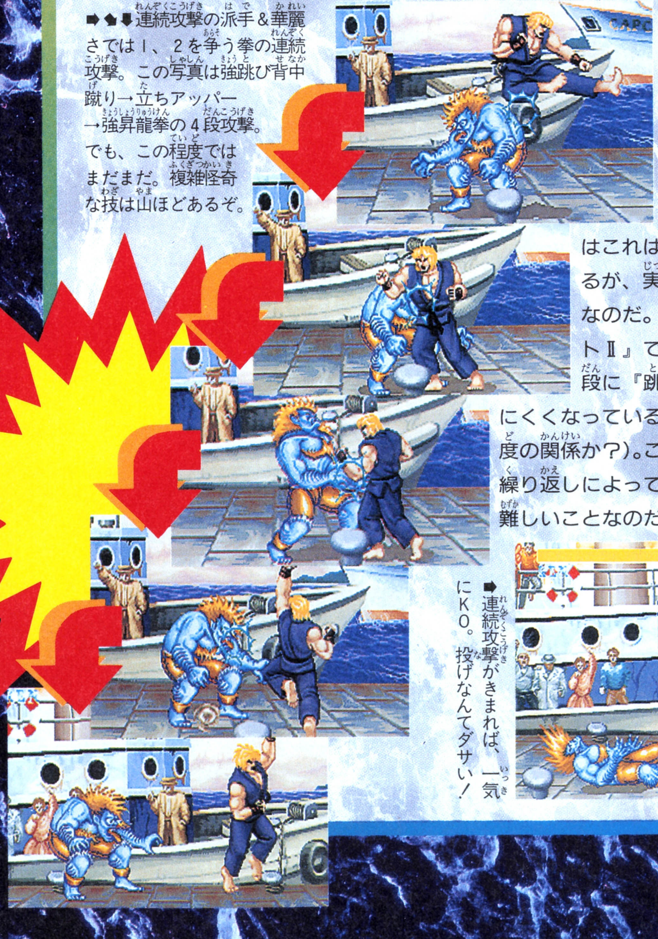
さて、『ストII』シリーズの最大の魅力といえば、その華麗な連続攻撃にあると言ってもいいだろう。それ自体を1つのゲームとして楽しめるほど多彩で華麗で魅力的なこの連続攻撃、これが忠実に移植されているかどうかということは、アーケード版『ストII』からアーケード版『ストIIダッシュ』にバージョンアップされた時に増えた新技が忠実に移植されているかどうかと同じぐらい興味のあるところだろう（……なんか、前ページと相反している部分があるような？　気のせいだ）。さて、いったいどれぐらい忠実に移植されているのか……？



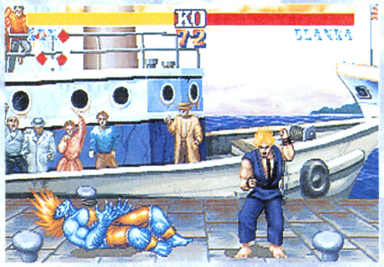
➡さあ、相手がピヨった。連続攻撃オン・ステージの始まりだ！

このページからは、アーケード版『ストIIダッシュ』をもとにして連続攻撃に関して移植がどのようになるか、希望的観測をふくめながら検証していこうと思う。このページ以降の連続攻撃の画面写真はアーケード版のものなので御了承を。

まず、基本的な連続技としてほとんどのキャラクターが使えるものに、『跳び蹴り→足払い』というものがある。『ストII』があまねく広く知れわたってしまった今となってはこれは当たり前のような気はするが、実はこれは重要なポイントなのだ。事実、スーファミ版『ストII』ではアーケード版よりも格段に『跳び蹴り→足払い』が入りにくくなっている（ジャンプからの落下速度の関係か？）。これらの細かい点の調整の繰り返しによって忠実な移植が可能になる。難しいことなのだが、出来に期待したい。



➡⬆⬇連続攻撃の派手＆華麗さでは1、2を争う拳の連続攻撃。この写真は強跳び背中蹴り→立ちアッパー→強昇龍拳の4段攻撃。でも、この程度ではまだまだ。複雑怪奇な技は山ほどあるぞ。

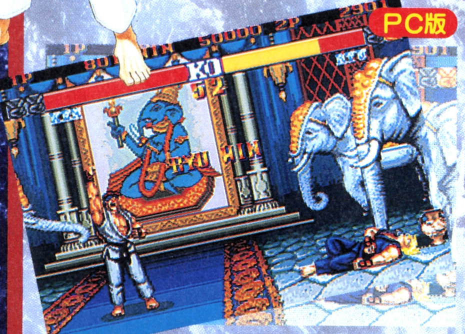


➡連続攻撃がきまれば、一気にKO。投げなんてダサい！



隆 RYUの連続攻撃

かつての最弱キャラ、ダッシュでは



⬆隆です。前作では赤いクンフーシューズを履いていたけど、旅費のタシに売っちゃいました。

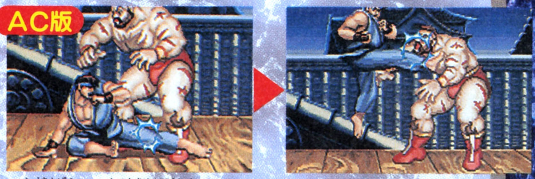
基本はキャンセル技だ！

隆、拳の連続攻撃の多くはキャンセル技（技が当ってから引っこむまでのアニメーションを出さずに次の技を出すこと）なので、正確で素早い操作が要求される。ただ、主人公であるがゆえ、他のキャラと比べてもとり立てて長所があるわけでもないので、これらのキャンセル技をマスターすることは必須だろう。また、弱足払い→立ちアッパーという連続は、アーケード版3種にはあったがスーファミ版にはない。さて、PC版では？

キャンセル技を使いこなそうぜ！

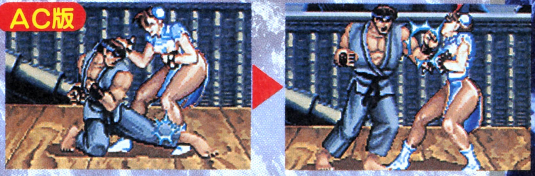
防御に、そして攻撃に。両方に有効なキャンセル技をマスターしよう。

AC版



⬆中足払い➡竜巻旋風脚。「ダッシュ」になってパワーアップした波動拳、竜巻旋風脚がらみの連続攻撃は使えるぞ！

AC版



⬆弱足払い➡立ちアッパー。弱足払いが引っ込んだ直後に、立って強パンチと弱キックを押すとなぜか出る。



エドモンド本田 E.HONDAの連続攻撃

パワー健在！死を呼ぶ連続攻撃



⬆本田でこわす。巷ではわしの腰が低いと評判でこわす。おっと、百円拾ったでこわす。

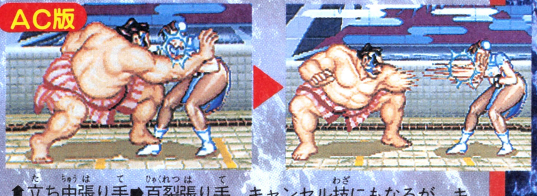
パワー増大、連続攻撃！

本田の連続攻撃は、隆、拳などとは対照的にキャンセル技は少い。その分、素早さは必要ないが、リズミカルで、そしてやはり正確な操作が必要になる。対戦での場合、本田が連続攻撃を繰り出す場面はめったにないが、ひとたびそれが出れば圧倒的な破壊力を見せる。したがって「それがある」というだけで、相手にとってはプレッシャーになるのだ。そのためにも、連続攻撃はマスターしておきたい。

実用性より驚威度の高い攻撃だ！

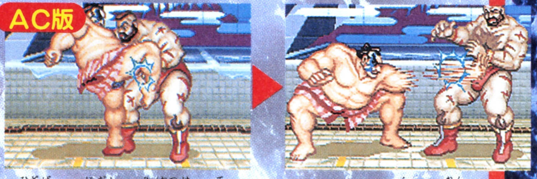
一発でも痛い本田だけに連続攻撃にはあまり期待しないが、百裂張り手ならガードされても有効。

AC版



⬆立ち中張り手➡百裂張り手。キャンセル技にもなるが、キャンセルしなくても連続攻撃になるお手軽な技だ。

AC版



⬆膝蹴り（二段）➡百裂張り手。「ダッシュ」になって増えた連続攻撃の1つだが、難しい。

HARDWARE OF STREET FIGHTER II'



PC Engine

CD-ROM^2 システムとは別売だった元祖

ファミコンがほとんど完全にその勢力図を握りしめていたコンシューマの世界になぐり込みをかけたPCエンジン。CD-ROM^{2}のケースをつけると手さげバッグ型になるのがグー。



PC Engine Duo

CD-ROM^2 との一体化をしてスリムに

CD-ROM^{2}システムをよりスリムにしたノート型。システムカードが不要になったが、CDプレイヤーとして単独で使うことができなくなったりという短所もあった。



ブランカ
BLANKAの連続攻撃
一発逆転の可能性を秘める野性児！

リズム感のある連続攻撃

PC版



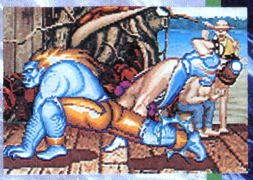
⬆ウォッ、ウォッ、ウォッ、ブランカ、ウォッ、ウォッ、ウォッ、ウォッ、ウォッ、ウォッ。

ブランカもキャンセル技が少ないキャラクターだが、かといって連続攻撃が少ないかというとそんなことはなく、バリエーションは多い（とはいっても、そのほとんどは立ち中パンチ関係なのだが……）。動きが素早いために、1発目が命中した時に反射的に連続攻撃の操作ができるようになっていれば、相手のスキをついて一気にピヨピヨにもちこむこともできる。また、通常攻撃での連続攻撃は春麗と酷似しているので、互換性があるぞ！

立ち中パンチこそ連続攻撃の命！

後にも先にも立ち中パンチ。立ち中パンチをマスターすれば、連続攻撃の8割はマスターだ!?

AC版

⬆立ち中パンチ➡強足払い。何の変哲もない連続攻撃だけれど、基本ほど重要なものはない。

AC版



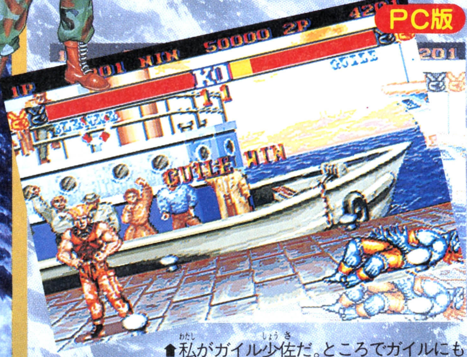

⬆立ち中パンチ➡電撃。ただパンチを連打するだけというお手軽連続攻撃。当たり外れが大きいが、当たると痛い。



ガイル
GUILEの連続攻撃
連続攻撃の帝王（その1）参上だ！

迫力、威力、ともに満点

PC版



⬆私がガイル少佐だ。ところでガイルにもいろんな種類がある。待ちガイル、雨ガイル、青ガ…。

見た目も派手なら威力もデカいのがこのガイルの連続攻撃だ。キャンセル技関係の連続攻撃が多いのだが、隆、拳などに比べると簡単だ。これは必殺技が溜め技であるため、素早いジョイスティックさばきが不要だからだ（反面、溜めておかなければ出ないという欠点はあるが）。この他にも、なぜか隆、拳と同じ弱足払い→立ちアッパーという連続技もある。ことバリエーションにはこと欠かないのがこのガイルの連続攻撃だ。

あこがれ（?）のダブルピヨピヨに

ピヨピヨからピヨピヨにしてしまう4〜6段攻撃も、基本の連続をマスターしてこそだ。

AC版




⬆弱足払い➡立ちアッパー。隆、拳の連続攻撃が、なぜガイルにも？　まぁ、ガイルの方はあまり使う機会はないが…。

AC版




⬆立ちアッパー➡サマーソルトキック。立ちアッパー以外でも、例えばしゃがみ中パンチなどでもOK。ガイルの基本。

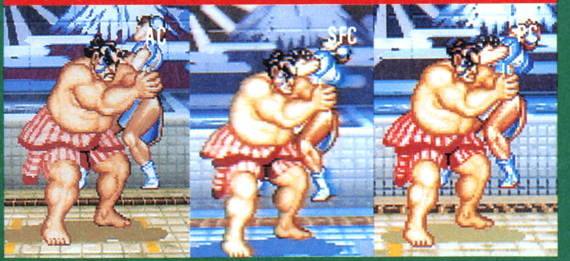


PC Engine Duo-R

Duoをさらにシェイプアップしたテ Duo-R

Duoの機能をさらにシェイプアップして低コスト化をはかったのがこのニューマシンだ。ただ、それは定価での話であって、ディスカウントされている場合は『?』である。

同じゲームでもこれだけグラフィックの差が

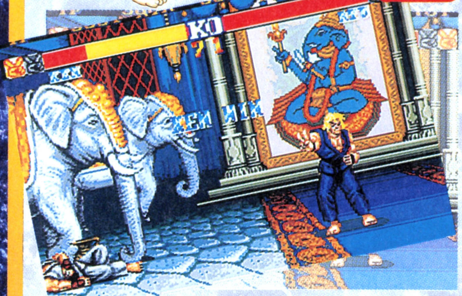


左の絵は3種類のストⅡの絵を比べてみたものだ。さすがにアーケード版の美しさにはかなわないものの、スーファミ版、PC版ともによく描かれていると言っていいだろう。グラフィック（アニメーション）とサウンドは最もROMの容量を喰うだけに製作側もいろいろと苦労しているのだろう。



拳 KENの連続攻撃

連続攻撃の華麗さでは世界一!?



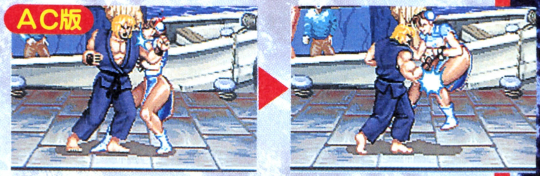
⬆俺が拳だ。前作では真紅の道着だったんだが、洗濯のしすぎで藍色になっちまった。くそっ！

基本は隆と同じだが…

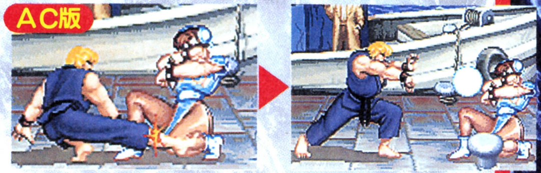
『ストⅡ』から『ストⅡダッシュ』になって、隆は波動拳と竜巻旋風脚がスピードアップしたが、拳は昇龍拳がスピードアップした。このため、正面からアッパー→強昇龍拳（2段）が入るなど、強昇龍拳がらみの連続攻撃が増えている。前よりも、足と昇龍拳などが速くなったため使いやすくなった拳だが、それだけにチャンスには適確に連続攻撃を出せるような腕が欲しい。強足払い→波動拳の防御的連続攻撃もマスターしよう。

ギンギラ銀から、いぶし銀まで！

派手なものから地味なものまで、あらゆる連続攻撃をマスターしてこそが拳つかいだ。



⬆立ちアッパー→昇龍拳。隆、拳の連続攻撃の中でもっとも派手かつ威力のあるキャンセル技。これを基本に組み立てる。

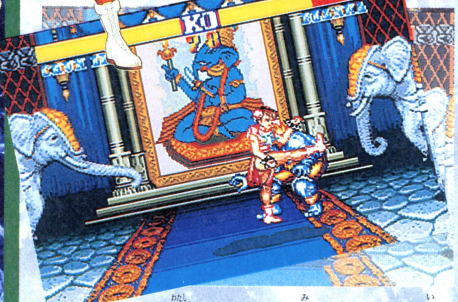


⬆強足払い→波動拳。強足払いをガードされても波動拳で確実にダメージを与える。地味な技だが重要な基本テクだ。



春麗 CHUN-LIの連続攻撃

女だからとナメるとイタイぞ！



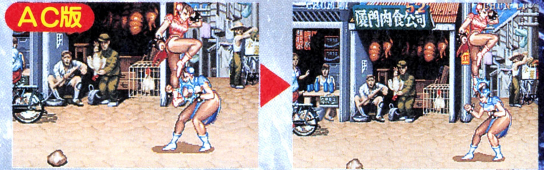
⬆私は春麗。「もう見たくない」って言われるまで、このコスチュームを着つづけます！

基本技あり、必殺技あり

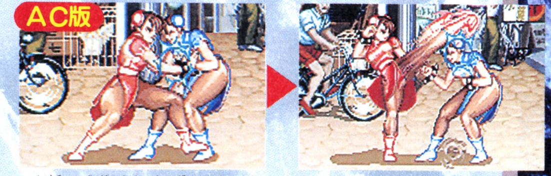
春麗の連続攻撃といえば『ストⅡ』の立ち中パンチ（または、中足払い）をからめた連続攻撃が有名（ブランカとの互換性もあるヤツ……）だが、『ストⅡダッシュ』では掌底→百裂脚のキャンセル技が出やすくなった（以前も出たが、ほとんど人間技ではなかった）ため、その掌底→百裂脚をからめた強力な連続技が増えている。うまく使えば相手のわずかなスキをついてピヨピヨにさせることができるので、マスターしておきたい。

女の太股を間近で見れりゃ本望…

掌底→百裂脚はキャンセル技として簡単な方ではないが、できれば強力な武器になる。



⬆『ストⅡ』ではピヨピヨからピヨピヨにできた連続踏殺。効果は前ほどないが、『ダッシュ』でも健在だぞ。



⬆掌底→百裂脚。連打の遅い人にはちょっと難しいかもしれないが、春麗を使うならばマスターしておきたい。

HARDWARE OF STREET FIGHTER Ⅱ'

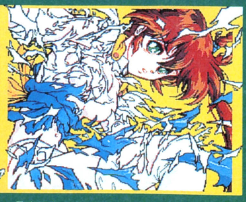
なぜCD-ROMではなくカードか？

ビッグタイトルといえば必ずといっていいほどCD-ROMでリリースされている今、なぜ『ストⅡダッシュ』はHuCARDでリリースされるのか？ それぞれの特徴から探ってみる。

CD-ROM コストと容量を取るならば、CD



CD-ROMの最大の利点は540メガビットという大容量であろう。このためサウンド、グラフィックなどというメモリを喰うデータの多いソフト（デジコミなど）に向いている。また、HuCARDに比べて低いコストで生産できることも利点である。



⬆『魔物ハンター妖子 遠き呼び声』



ザンギエフ

ZANGIEFの連続攻撃

スクリューハメはしにくいけれど

鈍重に見えて、これが…

一見すると鈍重で、およそ連続攻撃とは縁がなさそうなザンギエフだが、実は実にたくさんの連続攻撃が秘められている。なかでも、スクリューパイルドライバーをからめたものは絶大な破壊力をもち、一気に勝負を決めてしまう連続攻撃も少なくない（厳密な意味での連続攻撃ではないが…）。また、そうでないものでも一打一打の破壊力が大きいザンギエフだけに相手に大ダメージを与えることは間違いない。



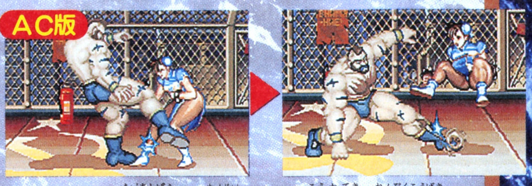
PC版

⬆俺がЭＡＨГИФ。緑ザンギの口の中が緑なのはメロンソーダを飲んだからだ。以上。

重量級の連続攻撃で一気にKO！

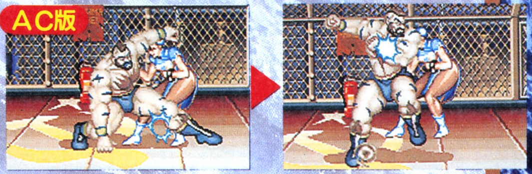
どの1発だって痛いザンギエフ。これをうまく連続させて、一気にKOにもちこめ！

AC版



⬆ローキック→強足払い。単純ながらも効果的な連続攻撃ではある。時おりローキック→スクリューをすればなお効果的。

AC版



⬆中足払い→ダブルラリアット。至近距離でないと当たらないが、ダブルラリアットで転ばせられるのが効果大。



ダルシム

DHALSIMの連続攻撃

連続攻撃？ そんなものあるのかよ？

あるにはあるんだけど…

もともと動きが遅いだけに、ダルシムの連続攻撃というのはほとんどない。というか、むしろあったら困るといったほうが正しいだろう。あの長い手足でのパンチやキックにくわえて強力な連続攻撃なんかがあった日には……ゲームになってない……。とはいうものの、少ないながらも連続攻撃がないわけではないので、それはそれでマスターしておいたほうがいいだろう。まあ、うまくやればピヨらせられるかもしれないし(期待薄)…。



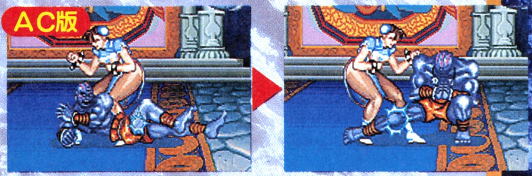
PC版

⬆私はダルシム。どうも奥まで伸びているらしい。いや、何でもないんだ。

ないよりはあったほうがいいか…

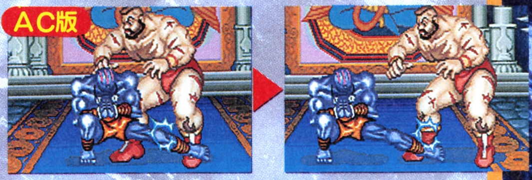
また、一打のダメージが少ないだけに、入る攻撃は入れたほうがカシコいよね……。

AC版



⬆弱スライディング→中足払い。ジャンプで跳び込んできた敵に対して有効な連続攻撃だ。

AC版

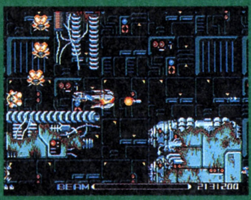


⬆中足払い→中足払い。これも数少ない連続攻撃の1つだ。このあとはヨガファイヤーをつなげるのもいいぞ。

HUCARD 機能優先ならば、もちろんカード



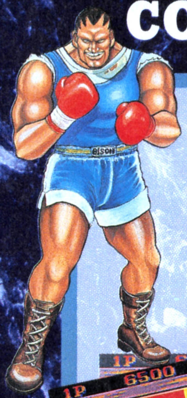
HuCARDはICカードの一種であって、IC（ROM）が搭載されているため、データロードなどの時間が不要のオンメモリ処理ができる。かつては大容量ソフトができないということがネックだったが、現在はそうでもない。ただ、容量が増えるにしたがって、コストは上がる。



⬆『R・TYPE II』

PC版『ストII ダッシュ』をHuCARDにしたのは正しい判断だ（と思う）!!

アクションやシューティングといったゲームはゲーム展開のリズム感が必要だ。そのためにはいくら大容量低コストといっても、やはりCD-ROMは向かない。『ストII ダッシュ』をHuCARDで出したのは、その点で大正解といえよう。いいソフトは少々高くても売れるもの！ 非スーパーカード派にも嬉しいし。



M.バイソン

M.BISONの連続攻撃

連続攻撃の帝王(その2)登場だ!



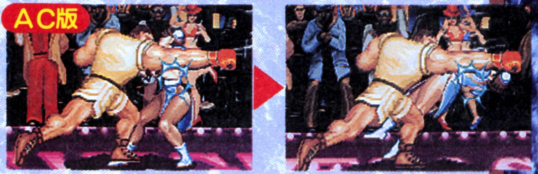
⬆俺の名はバイソン。『ストⅡ'』のキャラの中では一番人気だ。違う! 俺はバイキンじゃない!

パ〜ン、という音がいい

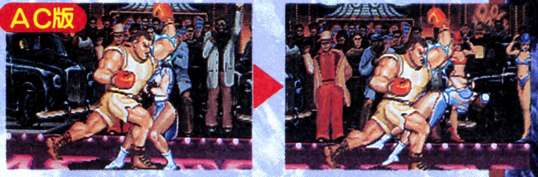
不得意なヤツには滅法弱く、得意なヤツには滅法強いという、イヤなヤツ、バイソン。コイツもまた連続攻撃の帝王なのだ。いいかげんに暴れているだけでもけっこう強いバイソンだが、一打一打が強いだけに、連続攻撃をマスターすれば恐ろしい存在となる。ただ、必殺技(しかも、3種類とも溜め技)が入った連続攻撃が多いので、タイミングを会得するためには多少の練習がいる。もっとも、破壊力は絶大だが。

溜め技連発とはヒドすぎるう〜!

溜め技の必殺技がからむだけに、タイミングが重要だ。練習あるのみ。



⬆ピボットブロー(ターンパンチ)→ダッシュストレート。敵の起き上りに重なるように出す。当たるととても痛い。



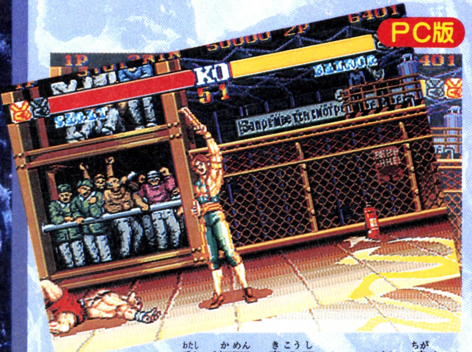
⬆ダッシュアッパー→ダッシュアッパー。1発目のダッシュアッパーが出る前に2発目を溜めていないと出せない。



バルログ

BALROGの連続攻撃

仮面の貴公子、でも爪はズルい



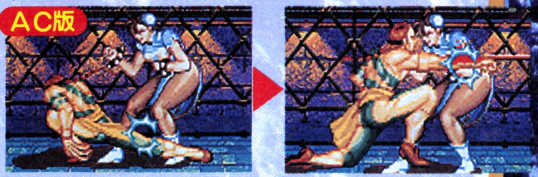
⬆私が仮面の貴公子バルログだ。違う! 仮面の忍者赤影ではないぞ! カタログでもない!

速い! でも連続攻撃は…

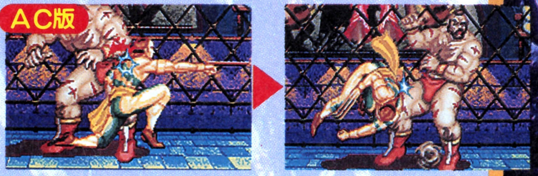
とにかく速い! このバルログ。でも、なぜかマトモな連続攻撃はほとんどないのだ。しかも威力もない。まあ、混戦中にうまく出せれば、運が良ければピヨらせられるかもしれない……とか、相手をピヨらせた時に使ってみる……とか、まあその程度のもので、多くを期待することはできない。とはいっても、どちらかと言えば知ってる方がいい。いや、気やすめ程度に覚えておけば、何かの時に役に立つかも……?

数少い連続攻撃なんだけど……ね

ローリングクリスタルフラッシュをからめた連続攻撃以外は別にたいしたものでは…。



⬆中足払い→しゃがみ中パンチ。ほとんどダメージにならない弱さ。でもいちおう跳び蹴りから入れば3段攻撃になる。



⬆しゃがみ弱パンチ→ローリングクリスタルフラッシュ。キャンセル技。最後の爪まで入ればけっこう痛い。

HARDWARE OF STREET FIGHTER Ⅱ'

そして、気になる操作系は?

『ストⅡ』といえば、あの独特の6つボタンでの操作だ。といってもPCエンジンのパッドは2つボタン。そこで、『ストⅡ』用パッドの登場となるわけだが……。



『ストⅡ』パッド

左右の写真がその『ストⅡ』用パッドだ。残念ながらソフトとは別売りなのだが、これはやはり手に入れておきたいところだろう。6つのボタンはアーケードと同じ配列になっているため、かなり操作しやすいだろう(もっとも、スーファミのパッドでの操作に慣れている人は、かえってとまどうかも知れない

※パットの写真は試作品ですので、デザイン形状は変更される場合があります。



サガット
SAGATの連続攻撃

前作ほどの驚威ではなくなったが 破壊力はさすがに健在！



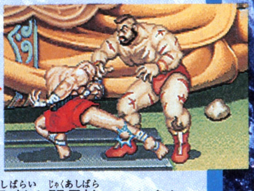
↑俺の名はサガット。俺の体重が軽いのはカーボンモノコック構造になっているからだ。ＯＫ？

隆のライバル、サガット。それだけに高い戦闘力を誇っているのだが、連続攻撃のバリエーションもかなりのものがある。しかも一打ごとの破壊力が高いので、その連続攻撃は驚威になるのだ。また、必殺技をからめた連続攻撃の場合、サガットには溜め技の必殺技はないので、純粋にジョイスティック（…とボタン）さばきによるものになる。これこそ君の腕の見せどころだ。あのサガットの巨体での連続攻撃、見応えがあるぞ！

連続攻撃もやはり、隆、拳似で…

連続攻撃の操作も、やはり隆、拳に似ている。キャンセル技も多いぞ！





↑中足払い→中足払い。２回目の中足払を弱足払いにかえれば、その後にタイガークラッシュなどを連続できる。





↑ローキック→タイガーアッパーカット。ローキックは２段目まで出てしまうとキャンセルできないぞ。



ベガ
VEGAの連続攻撃

闇の帝王ベガ、ハメの帝王ベガ？ ベガは連続攻撃も非情？



↑私がベガだ。好きなものは世界征服と胸がボインで太股がピッチピチの中国娘だ。

強いっ！　さすが闇の帝王。ハメ技なしでもやっぱり強い！　ピヨったが最期、ＫＯか再ピヨピヨになるかまで許してくれないという連続攻撃の持ち主がこのベガなのだ。必殺技の前だけでなく、後にも入ってしまうあたりがヒドい、いや、すごいところだ。背中蹴りから始まる連続攻撃はもちろんのこと、正面から８段もの攻撃が入ってしまうあたり、もはや放送禁止用語状態としか言いようがないだろう。ああ、合掌。

これが鬼の連続攻撃の一端だ……

これこそピヨピヨからピヨピヨにするためのエレメント、ダブルニープレス前後のつなぎだ！



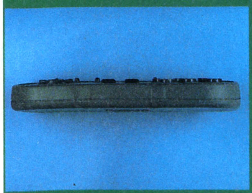


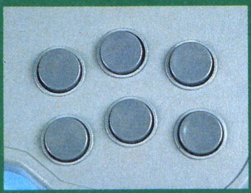
↑立ち弱パンチ→ダブルニープレス。弱パンチの引っこむモーションをキャンセルしてのダブルニープレスだ。



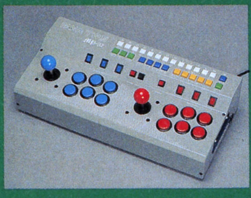


↑ダブルニープレス→しゃがみ中パンチ。しゃがみ中パンチ後にさらに立ち中キックが入る。地獄の連続攻撃。





が)。操作した感じは、なかなか良い。なんとなく技が出易いような気がする（それだけソフトの出来が良いのかもしれないが?）。





『ストII』ジョイスティック

パッドが出たとしても、やっぱり欲しいのはジョイスティックだろう。もちろん、ＰＣ版『ストIIダッシュ』用にもジョイスティックは出るだろうが、どんなものになるのか？　アーケードのコンパネ（写真左上）で２人対戦をするような窮屈さはなくなるだろう。カプコン『スティックファイター』（写真左下）のような型が想像できるが、この場合でもこのスティックの欠点である「プレイ中に連射スイッチを押してしまう」などという点の改善が望まれる。

STREET FIGHTER Ⅱ'

他では絶対手に入らない!? みんなの必携アイテム続々登場！



ストⅡサウンドキーホルダー

ストⅡの特徴のひとつサウンドをリアルに収録。これでキミもいつでも、「かかってきなさい」状態だ"バシッ／昇龍拳""波動拳／ギュイーン""スピニングバードキック"それに"ヤッタ""ヤッタ""ファイト"とイケルシロモノ／

■発売元／㈱バンダイ 1980円

オリジナル春麗下敷き



カプコンのキャラ設定イラストをそのまま使用した、人気の高い春麗の立ち絵下敷きだ。欲しいッ！

■280円

「熱唱！ストⅡ」CD



一時期、「ストⅡ」ファンの間でも大反響を呼んだ、「ストⅡ」の曲に歌詞をつけて歌い切ってしまったというスゴイCDだ。

■発売元・PONY CANYON INC. 3000円



ストⅡカードゲーム

あの「㋘屋」で前に販売され、大好評のために再販をすることになったという逸品だ。これさえあれば、全キャラのイラストをいつでも見れるという特典つきだ。大切に保管しておこう。

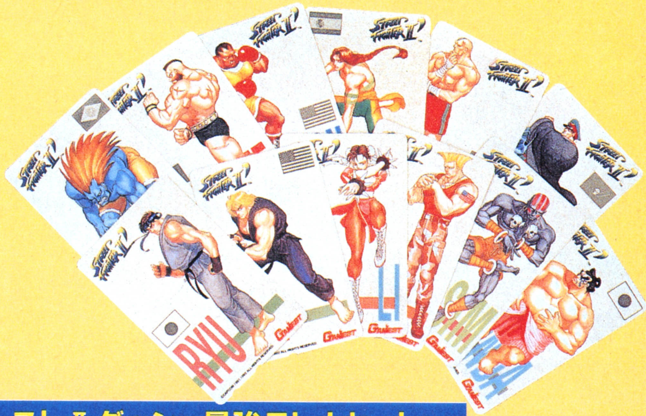
■発売元／セントラルホビー㈱1500円
※1～12人用

ファイティング春麗下敷き



珍しいパースから見た、人気の春麗下敷きだ。左上の「ダッシュ」マークがシビれるセンスを発輝している。

■280円



ストⅡダッシュ最強テレカセット

「ダッシュ」で新たに描きおこされた、12人のイラストを12枚（あたり前だ／）にまとめた、バランスのとれたテレカセットだ。少々値は張るが、将来、価値がでるものとみていいだろう。

テレカ12枚・特製ケース付き

■1万5000円

※規定によりこの商品は、プレゼント対象から外れます。



ストⅡダッシュ レポートパッド

これは必ず手に入れておきたい絶品アイテム。バックのモニターが12画面というのも意図的でナイス。リュウの目がステキ。

■350円

織倉・春麗テレカ



一部のマニアの人気／ 他の人も当然、好きなのかもしれないぞ／ 春麗の、「Tバック」を思いっきり露出している一作だ／

■1300円

見つめて春麗テレカ



「見つめる」春麗。この絵は、「ダッシュ」が発売されたときのパンフレットに使用された、意味ありげなワン・ショットだ。

■1200円



特に表記のないものは新声社・月刊ゲーメスト商品です。お問い合わせは、ゲーメスト読者サービス部（通

ORIGINAL GOODSプレゼント

君もこれで、文房具の頂点に立てる！ 各3名様にプレゼント！



「鋼の戦士Ⅰ・Ⅱ」

Ⅰは、バルログ・春麗・リュウ・サガットの4人。Ⅱは、ポーズちがいのリュウ・春麗・バイソン・ベガの4人。人気キャラがホワイトメタル製の鋼武装ときたもんだ。ウデに自信のキミは、自分でカラーリングってのもい〜んじゃない。

■発売元・提供主／㈱バンダイ
各1980円

ストⅡダッシュ大会記念テレカ



全国大会の記念に出た、貴重なテレカが君の手に！こいつはもう、買って使い切る寸前に競売にかけるしかないぜ！

■1200円



■発売元／㈱バンダイ
3800円

フルアクション「リュウ」

ストⅡの主人公“リュウ”を関節可動のリアルな人形で再現！必殺技も再現でき、TV画面の戦いを立体で楽しめます。
全長約190㎜／衣装は布製で、昇龍拳、波動拳などのポーズもバッチリ！

ストⅡカンペンケース



渋い「ストⅡ」（ダッシュではない）のカンペン。通ならこちらを買う方が周りにアピールできるやもしれない。

■600円

春麗ダッシュテレカ



「ストⅡ最強テレカセット」とは少し違うんだなこれが。「ストⅡ」と「ダッシュ」では顔も違う春麗がダブルで登場だ。

■1200



オリジナル春麗テレカ



またまた出ました、カプコンオリジナルの春麗イラストを使ったテレカ。大人っぽくて秘かな人気を持っているゾ！

■1000円



ストⅡ ステイショナリーセット

素晴しい「ストⅡ」4点セットだ。カンペン、レポート用紙、下敷など。(あれ、3点しかない？)

レポートパッド・下敷き・カンペン

■1100円

ストⅡ 最強下敷セット

使い捨てでもなく、頑丈で長持ちする物と言えば、下敷であろう。というわけでコレをおススめ！

下敷き12枚・特製ファイル付き
■3800円

ストⅡダッシュ カンペンケース

「ストⅡ」カンペンを持つ者と、持たざる者。しかし持たざる者とは、「ダッシュ」を持つ者なのだ。

■700円

「ストⅡ」春麗テレカ



「ストⅡ」のVS画面でだけ見られる、オレンジ色の悩ましき乙女、春麗のテレカだ。あの色はもう見ることはできない。

■1200円

プレゼント応募方法

㊙ストⅡ'特集記念とでも一応言っておくが、太っ腹編集部だぜ。より多くの読者、毎号愛読(買って)してくれてるキミたちへの、もってけ泥棒的プレゼントだ。㈱新声社、ゲ屋さん、はじめ各メーカーの方スミマセン／ 各ワク内の製品名を、葉書1枚につき、希望製品1点、2点書いたヤツは失格／ 4月末日消印有効／ かかってきなさい。

あて先
〒162 東京都新宿区新小川町
1-14 NAOビル
㊙PCエンジン編集部
「ストⅡ'プレゼント」係

信販売）電話03-3293-9326、ゲ屋（店頭販売）電話03-3293-9325まで



ゼロヨンチャンプII
Zero4
CHAMP II
SUPER CD·ROM² SYSTEM
興奮度はレッド・ゾーンへ。
Zero4 race··· It is a motor sport over 1/4 mile course (about 400 meters) to strive for the fastest speed over this distance. A number of cars line up side by side for the start. Then, it's a race over a straight line to the goal. 90% of the result is decided by the performance of the tuned-up machine, speed and the timing of the gear change. ZERO4 CHAMP II··· This is a drama of those men who burn up their passionate desire for the glory in just eight seconds of red hot battle.
リアルであることに徹底してこだわり、超人気車種を実名でずらりと搭載。レーシングゲーム初のクラッチを設定し、マニアも唸るリアリティで驚異的なヒットを記録した『ゼロヨンチャンプ』。そのシリーズ第2弾が、前作を遥かに凌ぐスケールとパワーで、ついにスーパーCD·ROM²に登場する。
国産自動車メーカー9社の協力により、これ以上の贅沢は望めない夢のラインアップが実現。最新人気車種50台を、フォルムからスペックまで、実車に忠実に再現している。しかも、CDのメリットを最大限に引き出したエンジン・サウンドやエキゾーストノートは、最高にパワフル&エキサイティング。ゼロヨン・フリークのキミたちをシビレさせること間違いなしだ。
全米20都市を舞台に、過激にエスカレートするスピード・バトル。この興奮は、もう誰にも止められない！
MMC GTO TWIN TURBO
ENGINE 6G72 DOHC T.TURBO V6
総排気量 2972 cc
最高出力 280 ps / 6000
最大トルク 42.5 kgm / 2500
車両重量 1710 kg
駆動方式 4WD
$ 31076
8.35
8.35
86
最新・人気車種50台登場！
ゼロヨンチャンプI・II
4月28日同時再販決定!!
ゼロヨンチャンプI/価格¥6,900(税別)
ゼロヨンチャンプII/価格¥7,800(税別)
MEDIA RINGS CORPORATION
©1993 MEDIA RINGS CORPORATION
●テレホン・サービス：TEL.03-3589-6033
株式会社メディアリング 〒100 東京都千代田区丸の内2-5-2三菱ビル 三菱樹脂㈱内 TEL.03-3215-0877 FAX.03-5252-4980

4月16日発売

PC Engine SUPER CD·ROM² SYSTEM



FIEND HUNTER
フィーンドハンター

原作／脚本	飯　淳	グラフィック	西塚耕一
原画／演出	木村明広		富田記史
音楽／音効	澤下　禎		星野宇喜子
プログラム	田名網正		上野純一
	TAKION		渡辺浩司
	小倉唯克		原田誠一

PCエンジン スーパーCD·ROM²専用

定価7,800円(税別)

もれなく書き下ろしポスタープレゼント!
(詳しくは付属のアンケートはがきをご覧下さい)

RS 株式会社 ライトスタッフ
〒140 東京都品川区西大井6-10-10 品川RSビル TEL.03-3772-5131
ユーザーテレフォン：03-3772-5073(ライトスタッフの最新情報をお知らせしています)

角川スニーカー文庫



4月1日発売

原作：麻宮騎亜　著：大沼弘幸　〈イラスト〉麻宮騎亜

サイレントメビウス外伝　幕末闇婦始末記2

姫竜妖恋慕情(きりゅうようれんぼじょう)

姫竜の熱く儚(はかな)い恋の物語。その相手は？　好評〝幕末闇婦始末記〟第2弾！　470円

井内秀治　〈イラスト〉南風見亮一郎

魔界皇子虎王伝⑤　完結

覇獣復活

闇の救世主との最後の決戦!!　虎王は自らの『運命』を断ち切る事が出来るのか!?　430円

園田英樹　〈イラスト〉武内　啓

絶対無敵ライジンオー

僕たち地球防衛組(中)

ライジンオーに出動禁止命令が…!?地球防衛組最大のピーンチ!!　500円

麻城ゆう　〈イラスト〉浅野真理

界渡りの魔道者

月光界シリーズ1　新シリーズ

平凡な女子高生・弓香が迷い込んだ、謎の月光界。そこで彼女が見たものは…？　470円

吉岡　平　〈イラスト〉やぎざわ梨穂

疾風揺梢(しっぷうようしょう)

妖世紀水滸伝　第2部③

荒れ狂う暴力都市総東市。新生梁山泊の強力な〝星〟たちが乗り込んでゆく。　430円

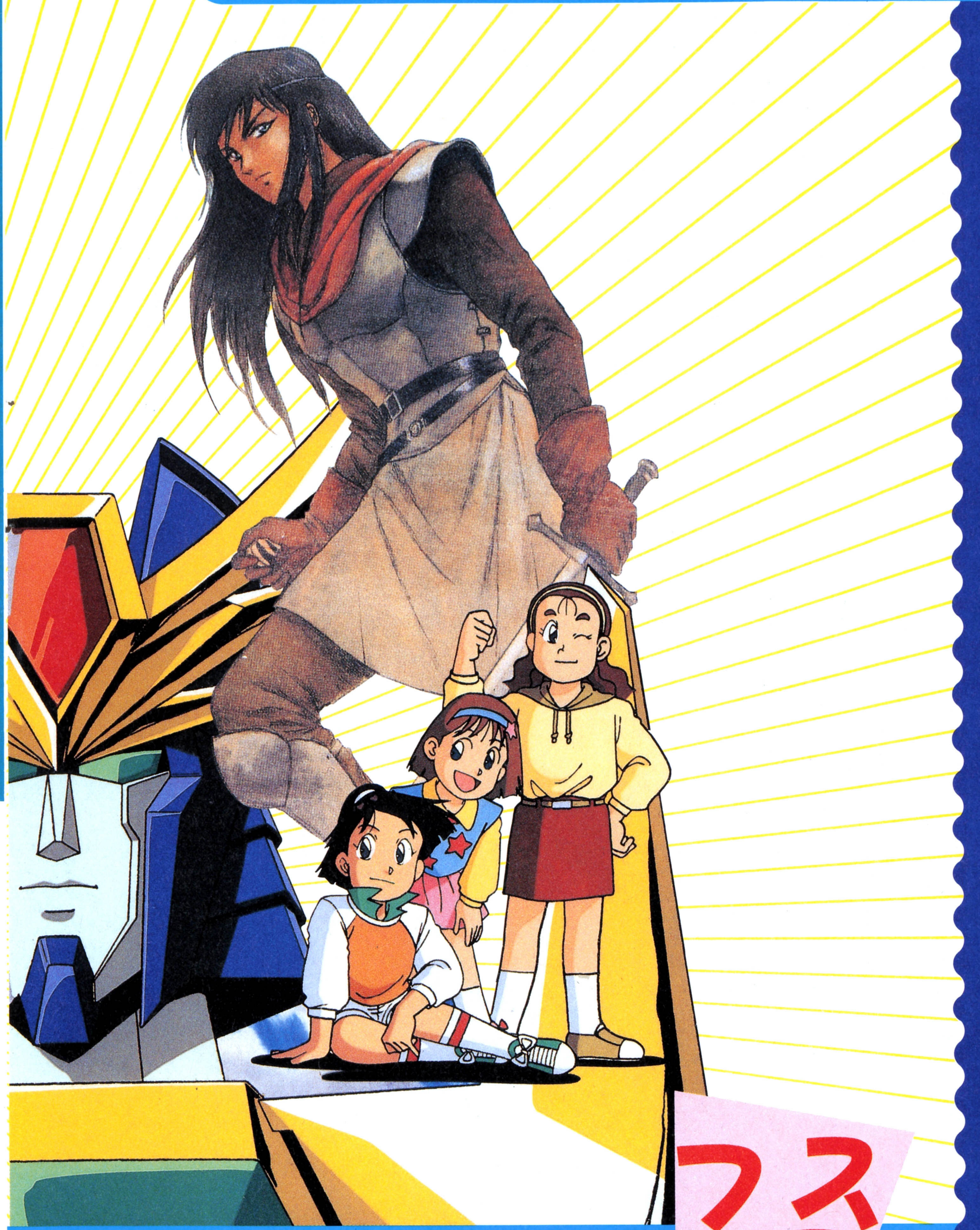
広井王子&レッド・カンパニー　〈イラスト〉木城ゆきと

蜃気楼帝国5　第1部完結

神々の黄昏

皇帝リオンと太陽神アッシュ。新たなる砂漠世界の扉が開く――。堂々の完結編!!　430円

Adventure Fantasy 冒険ファンタジー小説



スニーカー文庫フェア第2弾

最新刊

富野由悠季〈イラスト〉美樹本晴彦

機動戦士Vガンダム①

ウッソ・エヴィン

未来をみつめる少年ウッソの直向(ひたむき)な姿を描く、まったく新しいG物語(ガンダム・ストーリー)——。 520円

水野 良〈イラスト〉出渕 裕

ロードス島戦記7 完結

ロードスの聖騎士(下)

破壊の女神復活を阻むため、スパーク、パーンは最後の決戦へ。感動の完結編! 560円

●スニーカー文庫は毎月1日発売です。
＊定価には消費税が含まれています。

カドカワサウンドコレクション

アルスラーン戦記 スペシャルCDパッケージ

原作 田中芳樹

定価12,500円〈税込〉5月21日発売予定



★カセットブック「アルスラーン戦記」第1部1〜7巻(収録時間・7時間)待望のCD化
★特典CDとして、アルスラーン戦記オリジナルミニドラマ「残夜抄録」(20分)を収録。キャスト/関 俊彦、鈴置洋孝、大塚芳忠
★デジパック様式の、取り出しやすく長期保存に耐えられるA4判豪華パッケージ
★初回特典は天野喜孝氏の描き下しジャケットをプリントしたオリジナルバンダナを封入。

※このCDだけのオリジナル・プレゼント商品です。

The Sneaker ザ・スニーカー

ファンタジー世界のヒーロー、ヒロインがすべて集合!! この雑誌を読まなくては、君はもうファンタジーを語れない!

オール読切

未来放浪ガルディーン大特集!!
ぐわんばれ、火浦功!!
イラスト出渕 裕 & ゆうきまさみ

ロードス島戦記外伝 帰らずの森の妖精
水野良 & 出渕 裕



未来放浪ガルディーン 火浦 功 & 出渕 裕
切断士〈メフィスト・カルテ〉 菊地秀行 & 末弥 純
魔獣戦士ルナ・ヴァルガー
秋津 透 & つなき亜樹
巡検使カルナー
竹河 聖 & 山田章博
ルナル・サーガ
友野 詳 & 西村博之
NG騎士ラムネ&40
あかほりさとる & 菅沼栄治
魔道王グランゾート 広井王子 & 芦田豊雄
ティルト・ワールド・ライブノベル
作=小川直人 原作=安田均・友野詳 画=弘司
堕神綺譚 前田珠子 & 華不魅
◆イラスト&エッセイ 安彦良和・美樹本晴彦・天野喜孝 高田明美・橋本正枝・ひかわ玲子
◆オリジナルイラスト いのまたむつみ ◆声優日誌 冬馬由美の巻

愛読者超豪華プレゼント

創刊号絶賛発売中!!

春号 3月5日〈季刊〉
定価660円〈税込〉



宮廷狂想曲
ぷるぷるラプソディ
愛と正義の爆裂娘見参！
闘え美少女
第2章「妖魔の森の小夜曲」
ぷるぷる王国親衛隊
玉砕無謀指揮官
きくたけ&お伝い軍団
美少女遊撃隊々長
桧月いかる
参謀編集人
糸井賢一
万能高機動隊々長
藤井寺朝水
スペシャル傭兵
思いあたる

ようこそ！夢の王国"ぷるぷる"の世界へ!!



『宮廷狂想曲』ゲーム編今号より本格始動！

感謝感謝の増ページっ！　これもすべてみんなのおかげだっ!!

ふっふっふ、世の中なんでも言ってみるもんだっ！　前々号で"ハガキが集まればページ増っ！"とか騒いでいたら……今回ホントにページが5Pも増えて、一気に12Pにっ！　ページ充実でパワーアップした「ぷるぷる」、今回より本格スタートだ！



「ぷるぷる」のスタートにともない　強力ゲストお絵描き人　思いあたる先生登場！

『ぷるぷる』の本格始動にともない、カードゲームや某コミック誌などで人気を集める思いあたる先生がイラストで参加（いや、桧月先生に無理やり引っ張ってこられたという話も……（笑））だ！

とりあえず今回はゲスト参加ということになっているけど、読者のみんなの希望が多く集まれば、次号以降で正式スタッフになる可能性もあるぞ！　みんな！　お便りドシドシ求むっ！



投票結果発表は次ページより〜〜〜!!

王位継承予備選考

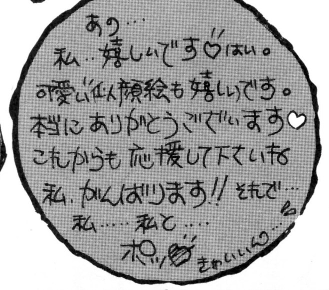
◆前人気◆ 得票ポイント

第1位 954Pts

神官 イメルダ・マフィ

うら若き美声の悪魔の娘(おひ)!





IMELLDA DATA BOX

RACE	HUMAN	はかなくも優しい美声を持つ神官。その自慢の声で教えを説いてまわるが、その教えのとおりにするとたいていろくなことにならない……というのがもっぱらの評判だ。……もっとも本人には悪気はないのだが(笑)
CLASS	PRIEST	
AGE	18 YEARS OLD	
HIGH	164cm	
WEIGHT	50kg	
ITEMS	ROD OF ORB	

キャラクタープロフィールの書 ~巻の1~

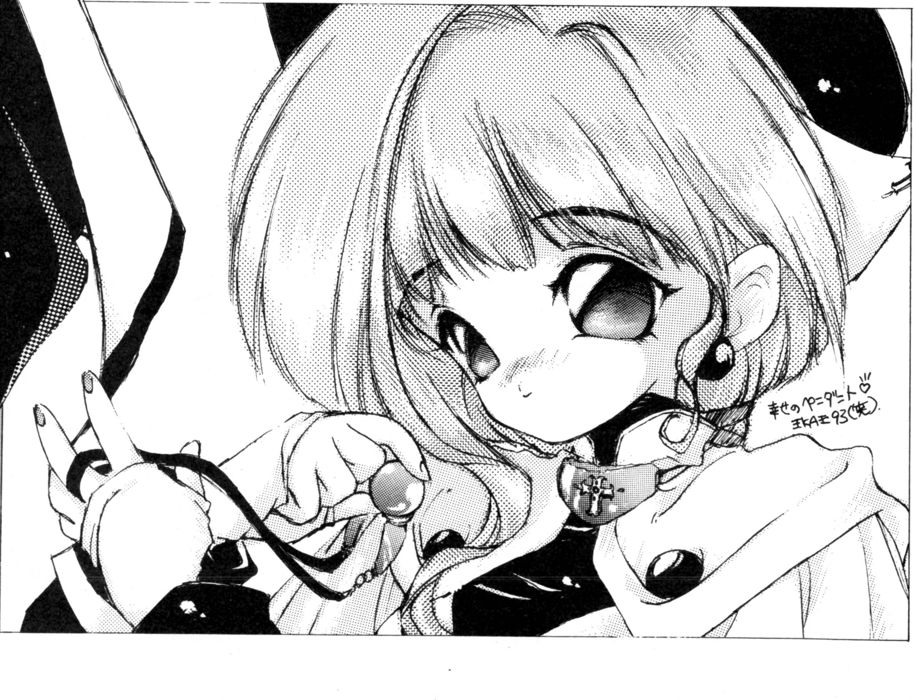
◆おいたち◆

わたしは、この「ぶるぶる」世界でもっとも神の位に近いといわれる修道院・聖マフィの女神イライザの娘なんです。

13才の時まで修道院から1歩も外に出ることのなかった私も、今ではしきたりに従い、聖マフィの"おしえ"をさらに世に広めるべく、「ぶるぶる」の王になろうと努力中です!

ある日の日記 12月24日(晴れ)

12月24日……今日はわたしが"聖なる女神の子"として、はじめてこの世にうぶ声をあげた日です。この記念すべき日、わたしは聖マフィの教えをさらに広く世にしらしめるため、そしてそれによって聖マフィの聖地とすべく「ぶるぶる」国へと旅立ちます。今日、はじめて外の世界へと巣立つわたしに……お母様、祝福を〜〜〜〜。



格闘士 ミプル・ミヤ

王位継承予備選考

◆前人気◆ 第2位

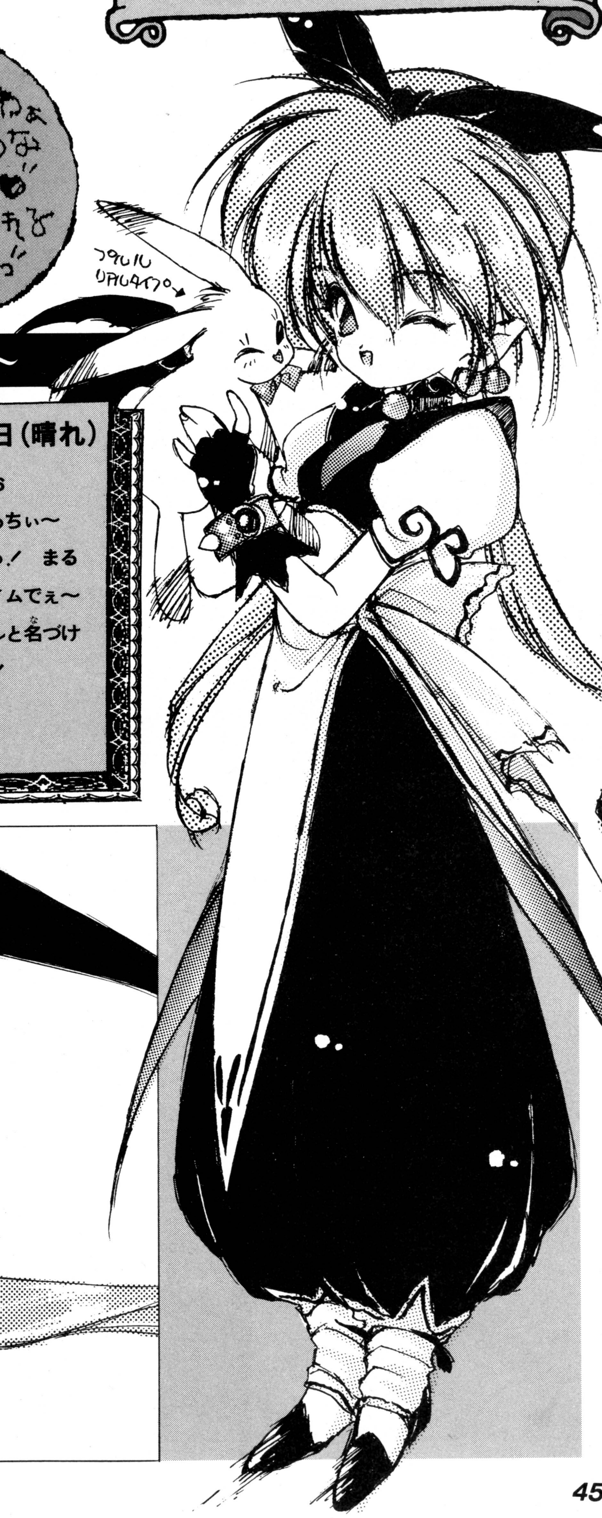
得票ポイント 468 Pts

泣き虫キャラキャラ爆裂娘!!

MIPLL DATA BOX

RACE	HUMAN(?)
CLASS	GRAPPLER
AGE	13 YEARS OLD
HIGH	152cm
WEIGHT	42kg
ITEMS	KOUMORIUSAGI

これでもれっきとした格闘士だ。むじゃきに笑う明るい娘だが、実はたいへんな泣き虫で、泣きだすと城さえ破壊しかねないパワーを発揮するぞ！



キャラクタープロフィールの書 ～巻の2～

◆おいたち◆

かぜの谷にある小さな武人の国カミュー。あちぃ～はこの国の王リア・ル・ミヤの娘ですぅ～。あちぃ～わぁ、異世界の魔王シノンに魅入られてぇ、連れてかれたお母さまぁを救おうと修行にはげんでたけどぉ、こないだぁ「ぶるぶる」王城にお母さまぁが連れてかれた異世界へつづく扉があるってきいてぇ、そこへいくことにしたのぉ！

ある日の日記　7月27日（晴れ）

7月27日ぃ、今日はミプルのお誕生日ですぅ～　お父さまぁがあちぃ～にプレゼントくれたんですぅ～っ！　まるくてぷよぷよしたぶるぶるスライムでぇ～すごく可愛いですぅ～♥　ブルルと名づけました！　一緒に遊びましょぅ！



王位継承予備選考

◆前人気◆ 第3位

得票ポイント **388** Pts

戦士 ラナ・ファーネス

疾風怒濤の情あつき戦士!!



RANA DATA BOX

RACE	DRAGO-NEWT
CLASS	FIGHTER
AGE	17 YEARS OLD
HIGH	162cm
WEIGHT	48kg
ITEMS	GREAT SWORD

正義感と剣の腕は超一流!! 男まさりですーぐ熱くなるけど、実は情にもろく、『マッチ売りの少女』みたいな話聞くとポロポロ泣き出すぞ(笑)

◆おいたち◆

竜使いにして、戦士たるこのあたいの本当の親はもう……とうの昔に死んじまった。今じゃ、親がわりのレッドドラゴンのもとを離れ、父のカタミの剣と盾、母のカタミの鎧を身につけて、『ぷるぷる』国めざして旅を続けているんだ。ここに伝わる"伝説の剣"とやらを探しにな!

盗賊 ブルーローズ・ヴァイオレット

なぞ多きネコ少女!!



王位継承予備選考

◆前人気◆ 第4位

得票ポイント **334** Pts

BLUEROESE DATA BOX

RACE	???(HALF CAT?)
CLASS	THIEF
AGE	15 YEARS OLD
HIGH	155cm
WEIGHT	42kg
ITEMS	WHIP

ひとさわがせでおーげさ、うそつき。特技はかみつき・ひっかき・おねだりだけど、実はとってもやさしい娘なんだ(なんだそれは!!)。

◆おいたち◆

本名が『ブルーローズ・ヴァイオレット』ということが判明。

それ以外、一切不明……

(次号のコミックを見よ!)

王位継承予備選考

◆前人気◆

第5位

得票ポイント **184** Pts

魔導に染まりし妖魔術師！

魔術師 キャティア・シャルル



CYATIA DATA BOX

RACE	HUMAN(?)
CLASS	WIZARD
AGE	17 YEARS OLD
HIGH	166cm
WEIGHT	(軽い)kg
ITEMS	STAFF OF RED STONE

年にあわない妙な色気、落ち着き、冷たさを持った魔術師だ。どーでもいいが、他人で呪文実験をするクセは実に迷惑なので、やめてほしい。

◆おいたち◆

オホホホ、わたくしは10才の時にはすでに、異常なまでの数の呪文を憶え、まさに"天才"の名をほしいままにした術師ですのよ！　昔、とあるトラブルに巻き込まれて水晶に封じ込まれた母を救うために義妹の呪術師ヒルザと共に、封印をとく鍵"瑠炎の瞳"を探しておりますの！

かれんなる自己陶酔詩人。

詩人 ミーシャ・エレン

王位継承予備選考

◆前人気◆

第6位

得票ポイント **136** Pts



MEESHA DATA BOX

RACE	ELF
CLASS	BARD
AGE	16 YEARS OLD
HIGH	162cm
WEIGHT	46kg
ITEMS	HARP

見た目はぼ〜っとしているが、実は自己陶酔のはげしいおちゃめさん。

人が必死で戦ってる時に、そのうしろでぼ〜っとしてる心おだやかな人。

◆おいたち◆

あたしわぁ、生き別れになってるふたごの姉さん……シーラ姉さんにいつか会えると信じて旅をしてるんでぇす。この姉さんから教わった歌をうたいながら旅を続ければ、いつかは会えるわよねぇ〜。……ときどき自分でよくわからない不思議な力を使えちゃったりしまぁす♪



おおっ！　『女神〇タジアム』が終わって悲しんでいたら、はやくもHなおねいちゃんゲームがはじまったっ！（涙）　『ぷるぷる』期待してますよ！　〈長崎県／ぶた〉

きくたけ：ほげほげ！　期待していてくださいね（笑）　……でもこれはけっして“Hなおねいちゃんゲーム”じゃないんですけど……（笑）

『メガスタ』『セント★プリンセス』『ぷるぷる』に某ゲーム……きくたけさんっ！　あんたって人は〜〜ってなわけで一生ついてくぜ兄貴！　〈新潟県／夏井祐介〉

きくたけ：うううっ……最近、こーゆー仕事しかこなくなってしまったのさ〜〜るるる〜〜。……でもいいんだ、ふふふ。

なんで『ヴァーズ』がおわるんだ、きくたけのバカ。　〈千葉県／パットン〉

きくたけ：るるる〜〜『ヴァーズ』が終わったのはわたしのせいじゃないよ〜〜（泣）

どうか企画が途中で空中分解しないように……。　〈鹿児島県／かんなづき〉

長続きしますよーに。　〈千葉県／みとじり〉

この企画は長生きできるのだろうか…不安なんですけど……。『メガスタ』、『ヴァーズ』は？　いずこへ……　〈茨城県／TONY〉

きくたけ：……な、なんだ？　いきなり不安がるハガキが（笑）　だいじょぶ！　……だと思う（笑）　あ……ちなみにかのふたつのゲームは次元の彼方へと飛んでいったのです（笑）

たのむ、これひとつ。　〈広島県／リック〉

きくたけ：あいよっ！（←なにを？）

ぷるぷる国民のぷるぷる国民によるぷるぷる

ぷるぷる王国宮廷



▼〈大分県／女神のとりこ〉　イメルダ：今度この声をお聞かせしますね！

▶〈神奈川県／PINX〉　イメルダ：ええ、自慢の髪なんですよ！　ありがとう！

▼〈北海道／むらさき朱〉　ブルー：か〜いいにょ〜　らぶり〜にょ♡

▲〈神奈川県／葵〉　ラナ：へっ！　当然だね！

▶〈兵庫県／桜井雅史〉　ミプル：あちい〜ぷりちぃ〜？

▶〈愛知県／荻野好文〉　イメ：応援ありがとうございます！

▶〈愛媛県／草流石〉　イメ：同じ年ですか

▲〈栃木県／平成一'93〉　イメ：悪魔の娘？　なぜです？

▲〈青森県／那河結城〉　イメ：マ・フ・ィ・ですよ★

▶〈茨城県／ふうし〉　ミーシャ：ぷよぷよ好きなんですぅ〜！

▼〈大阪府／風野音穂駝〉　きく：うむっ！　やるぞ〜〜！（笑）

▶〈長崎県／超特攻神〉　ミプル：この絵あちぃー好きぃーい！

▲〈大阪府／ＡＳＨ〉　ブルー：そうにゃのよねー

▼〈長崎県／霧龍〉　ミーシャ：まにあいましたぁ！

▲〈千葉県／竜町〉　キャ：迷ったすえにわたくしにと？（笑）

▲〈新潟県／ピーッ〉　きく：……とけかけのソフトクリームのようだ（笑）

やっぱり今月もつなわたり



宮廷絵師３人娘（i）

国民のためのぷるぷるスペース

広場

ようこそ、ぷるぷる王国へっ！　ここは新たに国民となったキミたちみんなのコミュニケーション広場なのでーすっ！



▲〈福岡県／翠雲純〉　イメ：あなたもおひとついかがですか



▲〈愛媛県／徳山快斗〉　イメ：あら、かわいく描いてくださってうれしい！



◀〈東京都／犬一号〉　プル：ぷるぷぅ



▲〈兵庫県／ブラック・リヴァー〉　きく：ピンポン！

▼〈新潟県／YUTAKA〉　イメ：ありがと！



◀〈東京都／水野亜美〉ギャ：ホホ、りりしいですわね！



▼〈北海道／碧峰さいき〉　イメ：とりあえずですか？





▼〈広島県／大宮33〉　ミプル：ほとんど正解ですぅ〜！　すごおい！





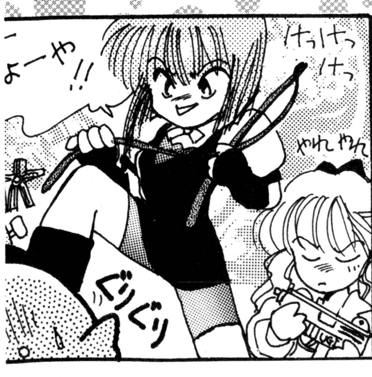
▲〈東京都／矢魔〉　ブルー：にゃにゃにゃ、にゃんにゃにょよ〜っ！

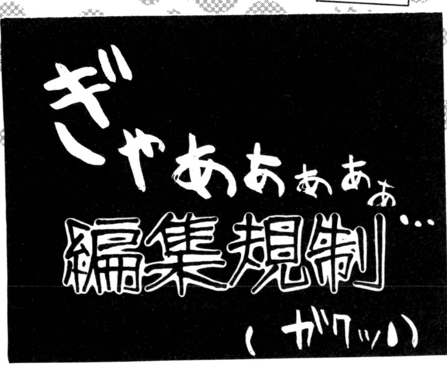


◀〈大阪府／ブルーリッジ〉ミーシャ：期待してるぅ！

▼〈鳥取県／井上ベトナム〉
ミーシャ：いいのいいのよぉ〜〜！







とーぜんこの僕がイメルダ・マフィ様のパートナーだ！国王はイメルダ様に決定！　〈東京都／ドラエもん〉

キャティア：……でもね、下のような意見もありましてよ。

イメルダを王にすると国がほろぶのはわかりきったこと！　〈宮城県／ねこみみ、うたね〉

イメルダ：あら、どうしてですか？（←明るくけげんな顔）

俺は望む！『ぷるソディ』が17ページ以上の掲載が実現することを！　〈狂乱の神官戦士アスベルト・マース〉

ミプル：目標まであと5ぺえじですぅ〜（笑）

ブルーローズさん、お仕事がんばって下さい！　〈山口県／ジュドーアーシタ〉

ブルーローズ：どうもにゃ　がんばるにょ（笑）

ラナ：ブルーローズの仕事って“どろぼう”じゃないか？……

彼女たちとペアになれなければそれでゲームは終わりですか？　〈兵庫県／RPG〉

ミーシャ：ん〜……でも“人気のない娘”を選べば、応募者も少ないですからぁ〜ペアになれる率も高いですよぉ〜（笑）

ラナ：そいつはてめぇのことだよ!!

じ、実は女の子より「こうもりうさぎ」のプルルがいちばん気にいっている……。ところで女の子の名前はどーやってつけたんですか？　〈千葉県／春巫〉

キャティア：そうですわね〜ミプルのところに集まったハガキの中には、プルルめあてできたものもあるんですわよね〜。ちなみに名前は桧月いかる先生がつけましたのよ！

ミーシャさん、BGMをお願い。　〈愛知県／不破北東〉

ミーシャ：はあい〜〜……ポロンポロンポローン

イラストを描きたかったがスペースがないので書けない。　〈宮城県／竜我雷〉

イメルダ：左を見てくださいな　（←微笑む）

キャティア・シャルルが1〜4位に入ればOKだ〜！　〈京都府／向井太一〉

ラナ：5位。

キャティア：ホホホホ、なぜこのわたくしが？　でも前回は様子を見ただけよ、本番はこれからですわ

きくたけ：むー、たしかに前号のコミックで人気があがったから今回は順位があがる可能性もじゅうぶん……（笑）

いかるん、がんばってね〜！……ってこれ、本人届くのかな……。　〈東京都／思い当たる〉

ラナ：……お、おや？

きくたけ：ふふふ……まさかこのハガキを出した時は、自分が企画自体に参加するとは思わなかっただろうね（笑）



バカでもわかるゲームにしてください　〈静岡県／アイレム男〉

イメルダ：だいじょうぶですよ。きくたけさん自身が……。

きくたけ：なにが言いたい。



■「ぷるぷる」に参加するア・ナ・タと学ぶ

ぷるぷるゲーム講座

◆「ぷるぷる」ルールのすべて！

みなさん、こんにちわっ！㊖印の読者参加ゲーム『宮廷狂想曲〜ぷるぷるラプソディ〜』にご参加くださいましてありがとうございます。ここではわたしといっしょにゲームの流れ、そしてルールをお勉強しましょうねっ♡

◆今月の講師◆
イメルダ先生

『ぷるぷる』は読者参加ゲームです

読者参加ゲームというのはですね、誌上に載ったルールに従って、付属の応募ハガキをポストに投函するだけで、何千という読者の人たちが同じゲームに参加できるという、ハラハラドキドキのゲームのことなの／　しかも高得点を出した人には、豪華賞品まで出ちゃうんですよ♥

〜『ぷるぷる』の物語はこーして始まった〜

6人の少女、王になるのはだれ？

これはどこにでもありそうな幻想の国『ぷるぷる』王国での物語。ある日、突如、病に倒れ、死期を悟った『ぷるぷる』王国・時の王ライドル・ラムタⅡ世は、自分の世継ぎを欲しがったの。彼には子供がいなかったのね。そして占い師の予言のもと、琥珀の月、うさぎとネコの星が交わる夜に生を受けた6人の娘たちが、その候補として選ばれたわ。でも国王になれるのは6人のうちたったのひとり。つまり、ここに君たち国民を巻き込んだ、跡継ぎを決める試練がはじまったの／



少女たちのパートナーになるのはキミ!?

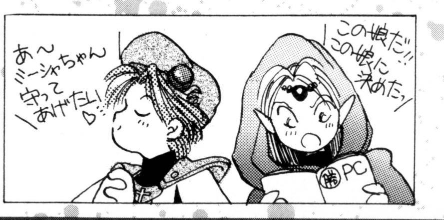
少女らのパートナーになるまでの道は険しい

国王候補の6人の少女たち／　ではキミたちプレイヤーはいったいなにをすればいいのかしら？　ここではゲームの流れをざーっと見てみましょう／

1 国王にしたい少女のパートナーに立候補／

わたしたち6人の少女が国王に選ばれるためには、名誉と国民（つまりプレイヤー）たちの信頼、そして人気が必要なの／　みんなはだれを国王にしたいか…どの娘のパートナーになりたいかを考えて、だれかひとりに応募するのよ／

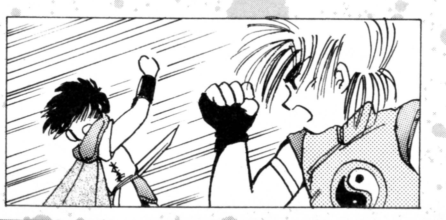
そして、この応募数が多かった順に上から4人の少女だけが次のパートナー選びの武闘大会を開けるの／



2 パートナー選びのバトルロイヤル敢行／

少女別に4つのグループができたら、いよいよここでパートナー選びの武闘大会を開くのよ／　……ただしパートナーになれるのは、少女ごとにたったのひとり……つまり全部で4人だけなの。

トーナメント式で争われるこの闘いに勝利した者こそ、自分が選んだ少女のパートナーとして、次に国王から与えられる“国王の試練”に挑むことができるのよ／



3 栄誉を得るべく国王の試練をクリアせよ／

“国王の試練”というのは、“怪物にさらわれた子供を救い出せ／”といった、危険きわまりないクエストのことなの。

前の武闘大会で見事パートナーに選ばれた人たちは、自分のパートナーである少女たちを助けて共に旅立つのよ／　そしてこのクエストを見事クリアした娘には、国王から“名誉のアイテム”を授けられ、これを3つ集めると、はじめて国王になれるのよ／



とにかく参加してみたい人はこのページを読んでくださいね！

その1
どの少女のパートナーになりたいか選ぶ

ここは自分が手助けしてあげたいって感じた娘をひとり選ぶのよ／　だれを選んでもいいけど、あまり人気のない娘を選んでもダメ（笑）　前のページで説明した通り、パートナーの応募数が少なかった娘ふたりは、試練を受ける前に落選になっちゃうからね。



その2
自分の職業を選ぶ

キミはこの6種類のキャラクタークラスの中から自由にそっと、選ぶことができるのよ／　最初のトーナメントではこのクラスによって勝敗が決まっちゃうの。どのクラスがどのクラスに弱いかは右を見てもらえばわかるわね／

また、各クラスには〈剣〉と〈魔〉というふたつの戦闘能力値が設定されているんだけど、これは“国王の試練”をクリアするために必要な数値よ。クラスは、自分とペアを組む（予定の）娘にあわせて決めるのがベストね／



勝つための『ぷるぷる』宮廷必勝講座
～少女とキャラの相性～

ここではちょっとゲームで勝ち残るコツを教えるわ／　“国王の試練”を勝ち抜くためには、キミはペアを組む娘たちの弱点をフォローすることがまず大事／　……たとえば、剣5魔0の戦士ラナとペアを組むのならば、キミは剣0魔5の“魔術師”を選ぶのがいいわ。ふたりの戦闘力を合計すると剣5魔5となって、お互いの弱点をフォローしあっているでしょ？　こうして両方とも5にしておけば、たいていの試練は突破できるはずよ。

でもね、ラナがペアだからって、絶対に魔術師を選ぶのがいいかというとそうでもないの。なぜならパートナーを決めるための“トーナメント”の勝敗はクラスで決まるの。相手が魔術師がたくさんいるコトを予想して、これに勝てるクラスである神官や格闘士を選んできたら、魔術師はトーナメントで勝ちにくくなるでしょ？



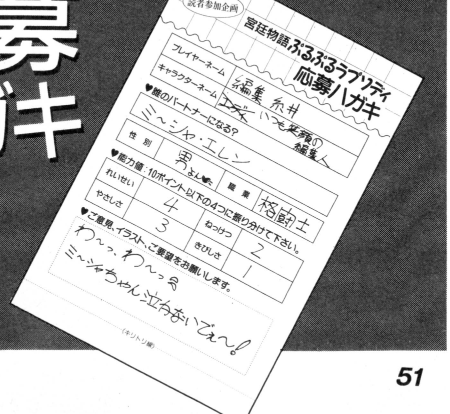
その3
10ポイントを4つの能力に振り分ける!!

これは10ポイントを自由に4つに分配してね。この能力値は、“国王の試練”の中で起こるいろんなイベントを突破するのに必要／

次ページの“国王の試練”のシナリオを見て考えてね／



応募ハガキ例



読者参加企画
宮廷物語ぷるぷるラプソディ 応募ハガキ

プレイヤーネーム	編集 糸井
キャラクターネーム	エンズ いつも笑顔の編集人
♥誰のパートナーになる？	ミ～シャ・エレン
性別	男よん♥
職業	格闘士

♥能力値：10ポイント以下の4つに振り分けて下さい。

れいせい	4	ねっけつ	2
やさしさ	3	きびしさ	1

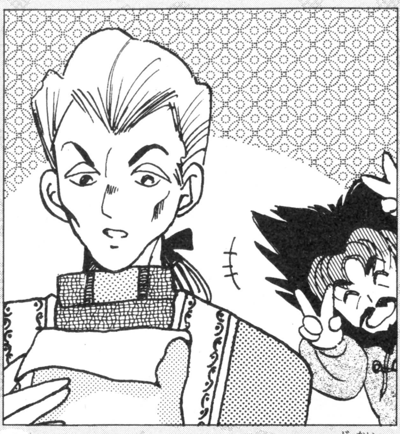
♥ご意見、イラスト、ご要望をお願いします。
わ～っ、わ～っ
ミ～シャちゃん泣かないでぇ～！

（キリトリ線）

今回の試練 Sinario#1
妖魔の森の小夜曲

というわけで次回の"国王の試練"のシナリオだ！
トーナメントを勝ちぬけた人は、ペアを組んだ
娘とこのシナリオに立ち向かうのだ！





さらわれた女の子を助けだせ!

大臣よりひとこと——

大臣:……コホン/　では次回の“国王の試練”の内容を伝える/

今から5日ほど前、街のはずれに住んでいる母子の家に、北の果ての魔王の山に住む暗黒魔術師イーズェルの使い魔がやってきて、あろうことかその一人娘のシャディを連れ去ったというのだ/

国王:おお、そりゃあたいへんだ/

大臣:……あなたは病に倒れていたんでしょ。むこうで寝てて下さいよ。

国王:いいんだいいんだ、ワシはいっつものけものさ。

……るるる〜(いじけながら退場)

大臣:やれやれ……コホン。そこでキミたち6人の目的だが…

イメルダ:……娘さんをイーズェルから取り戻せばいいのですね?

大臣:そのとおりである。

ラナ:ケッ、簡単な仕事だぜ/

大臣:……ただし、イーズェルが住む城への道のりには、数々の難関が諸君らを待ち受けている/

これらを見事に突破し、さらにイーズェルを倒し/　シャディを取り戻せた者には名誉のアイテム“スター・ルビー・サークレット”が授けられるだろう/

一同:おおぉぉ〜〜〜/

プルル:ぷるるるるる〜〜っ/

大臣:では/　諸君らの働きに期待している/　……以上/

ミプル:お〜うっ/

大臣:……さて、少女らに仕える者たち(キミのことだキミの)よ/

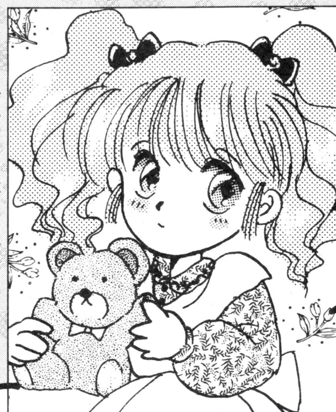
まずは気になる恩賞(賞品)について話しておこう。まず、トーナメント成績上位者にランクインした者には桧月先生のイラストによる**「ぷるぷる」テレカ**を/

一同:おお〜〜〜/

大臣:トーナメントを勝ち抜き、パートナーに選ばれた者にはテレカ+**「特製パートナー認定カード」**を/

そして娘らを助け、見事“国王の試練”をクリアした者には、上記の2品に加え、なんと/　桧月先生の**「直筆カラーサイン色紙」**を/　……以上だぁぁ//

これが さらわれた少女 シャディ だ!!



今回の応募〆切は4月15日(消印有効)、そしてシナリオの発表は5月30日発売の本誌7月号に掲載予定です。





増殖する『機械』・・・そして、僕の
現実は、わずかに変容しはじめていた

M

エム
ヴァーチャルワールド戦記

SCENE 1
「BACK INTO THE GADJET」

AUTHOR
渡辺 浩弐
Koji Watanabe
ILLUSTRATOR
こばやしひよこ&もちつきうさぎ

M

この物語は、ファンタジーでもなければＳＦでもない。いや、物語ですら、ないかもしれない。これは僕自身の、体験談である。しかも、たった今、起こった出来事の。しかし、その出来事の奇妙さといったら、そしてすべてが終わった今、僕の目の前に広がっている風景の異様さといったら……僕自身、自分の目と脳を疑うばかりなのである。僕はそれが確かに、現実に起こったことだということを確認するために、この文章を書いている。僕は、自分の正気を確認するために、この文章を書いている。だから、もし君が正気を保ったままでこの話を読み通すことが出来たとしたら、君も、信じざるを得ないはずなのだ。この不思議な事件のことを。

「今朝はワグナーかい？」

オフィスのドアを開け、おはようの代わりに、僕はそういった。

暖かい空気がふわりと僕を包み、かじかんだ体が緩んでいく。

「おはようございます！」

手足の長い女の子が、薄緑色の瓶からコーヒーメーカーにドボドボと音を立ててペリエを注いでいた。

弱冠20才の彼女が、このオフィスの事務と経理と秘書業務を１人で取り仕切っている。銀色のヘッドセットを額に装着し、グラスバイザーで両目を覆っているから顔の表情はわからない。やせた体にはぴったりした皮のパンツと長袖シャツを着ていて、まるでアンドロイドのようにも見える。

「10日ぶりのご出社ですね。休暇は楽しかったですか？」

「休暇ったって遊びじゃなくて、人間ドックだもの……ずっとベッドに寝っころがってたんだよ」

「あら、そういうのも優雅でイイじゃない」

彼女は振り返り、顔の下半分でニッと笑って見せた。

「ところで検査の結果はどうだったの？　変な病気なんかじゃなかったでしょうね」

「まさか。ごくごく健康体ってとこかな。ところで、ワグナーが流れてるってことは、君のほうも調子がいいみたいだな」

「ほかの音楽が良ければご自由に。渡辺さんがブレイン・スキャナーをつけますか？」

「いや、遠慮しとくよ」

僕はそのヘッドセットが苦手なのだ。それはブレイン・スキャナー、つまり脳波測定器具である。３つの電極が彼女の額の皮膚に押し当てられている。そこで捕捉された脳波の状態が電波として部屋中央のメイン・コンピュータに飛び、それによって部屋の空調や調光、そして音楽等が調整される仕組みになっている。

つまりこの部屋は今、彼女の「気分」に合わせて暖かさや明るさ、あるいはBGMが自動的にコントロールされているわけだ。彼女が寒さを感じたらその度合いによって暖房は強くなる。彼女がストレスを感じたら音楽は静かな環境音楽になる、というアンバイである。……だから僕は部屋の状況から彼女の機嫌を憶測して、時にヒヤヒヤしたりすることもあるのだ。

コーヒーメーカーがコポコポと音を立てた。いい匂いがする。

「あっ私がコーヒー入れますから、座ってて下さい」

僕はジャケットをクローゼットにほうりこみ、メイン・テーブルの前に腰掛けた。

ふと、足が何かにぶつかるのを感じ、テーブルの下を覗き込んだ。

「おやおや……スゴイことになってるなあ」

「ああ、もちろんあの〝ナゾの中国人〟の仕業よ。飽きもせずに毎晩、トンカントンカンやってるみたい。まったく渡辺さんたら、ヘンな人ばっかりつれてくるんだから」

そういいながら彼女は、コーヒーカップとクロワッサンをのっけたトレイを僕の前に置いてくれた。彼女の襟元からグレープフルーツのようないい匂いが揺らめいた。それはすぐに、コーヒーの香りに溶けていった。

自分のカップにもコーヒーを注ぐと、彼女はテーブルの向い側に腰掛けた。

『VPL』とロゴが入った彼女のグラスバイザーに、カラフルな魚達がゆらゆらと泳いでいるのがわかる。

これは、半透明の液晶をメガネのレンズのように両目にあてがう形の、新式のモニターである。スイッチをONにすると、映像が空中に投射されているように見える。つまり今、彼女の目にはこの部屋の空中に、巨大な熱帯魚たちが泳いでいる幻覚が見えているはずだ。

ナゾの中国人、というのは最近、このオフィスに出入りするようになった台湾人の若者のことだ。

六本木のバーで飲んでいたら、カウンターの中で水割りを作っていた女の子が、隣の席の青年を紹介してくれたのだ。この人、渡辺さんとおんなじコンピュータ関係の人らしいわよ…。

目が合ったので、僕達はお互いに自己紹介をした。

アメ・カジを着て黒ぶちのメガネをかけている彼の風体は、ちょっと見には渋谷あたりをうろついている高校生のようだ。台湾の某コンピュータ・メーカーのエンジニアで、会社の援助で今、東京の大学の研究所に研究員として留学しているという。

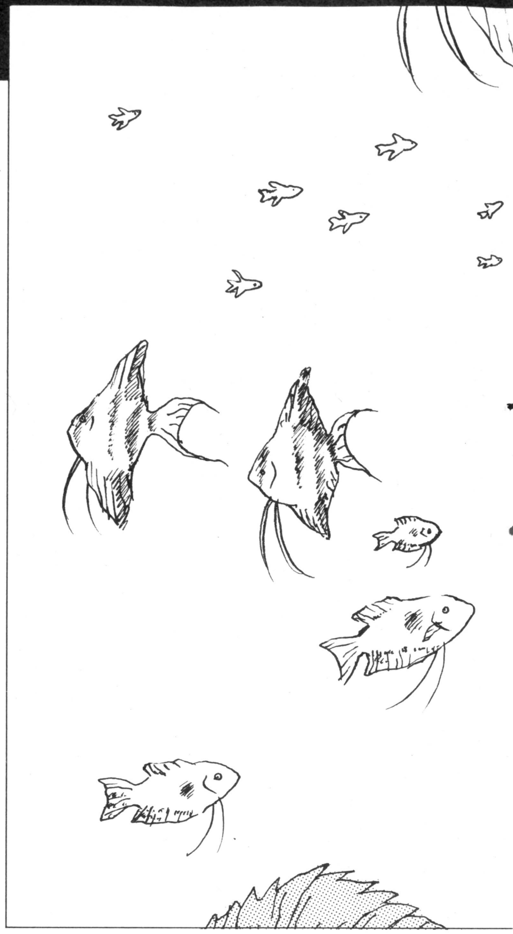
しかし、酔いが回ってくると彼は、自分の本業はエンジニアでも研究者でもなく『ハッカー』だと言った。

「ハッカー？　自分のコンピュータから、電話回線を伝って他人のコンピュータにしのび込んだりするの？」

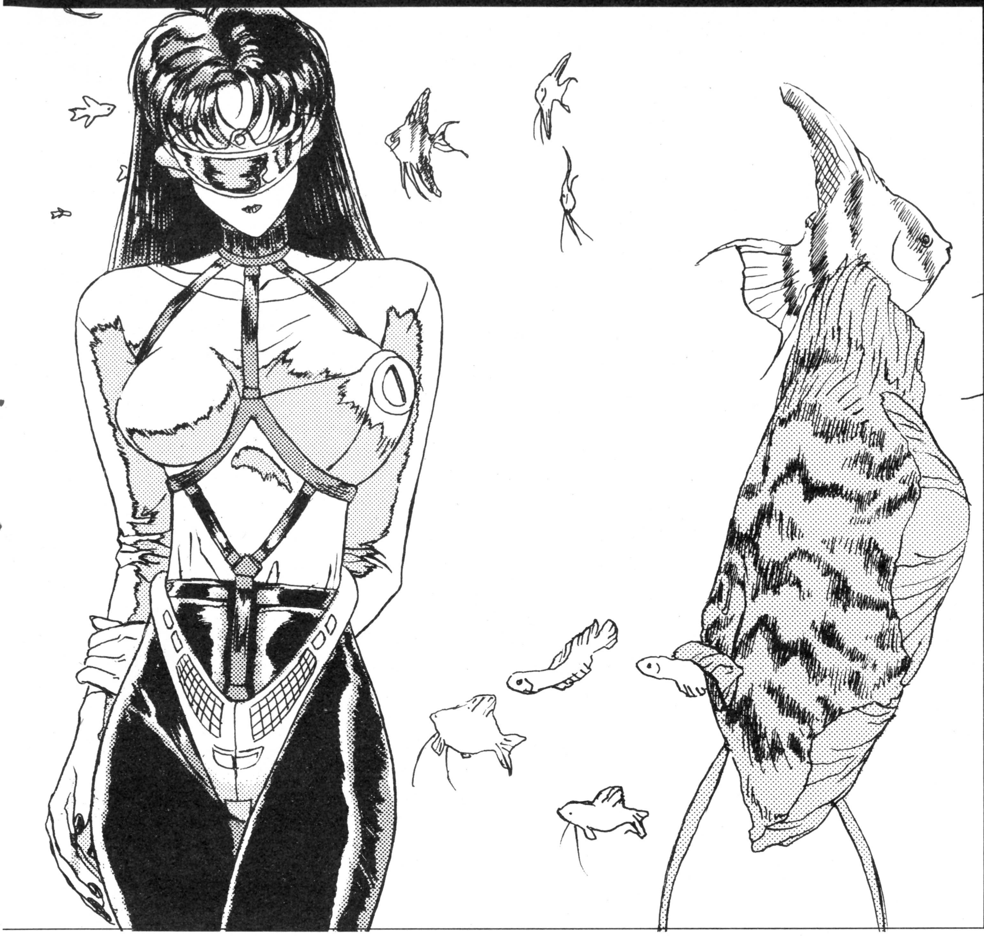
「そうです。企業や役所の大きなコンピュー

用語解説

※グラスバイザー
モニターを巨大化していくという従来の方法とは対極のアイデアによって生まれたツール。小さな透明液晶モニターを目に押し付けることによって目の前に立体映像を映し出す。また、視界も確保できるため、使っている人は空中に絵や文字が浮かんでいるように感じられる。セガやソニーが商品化の予定を発表している。

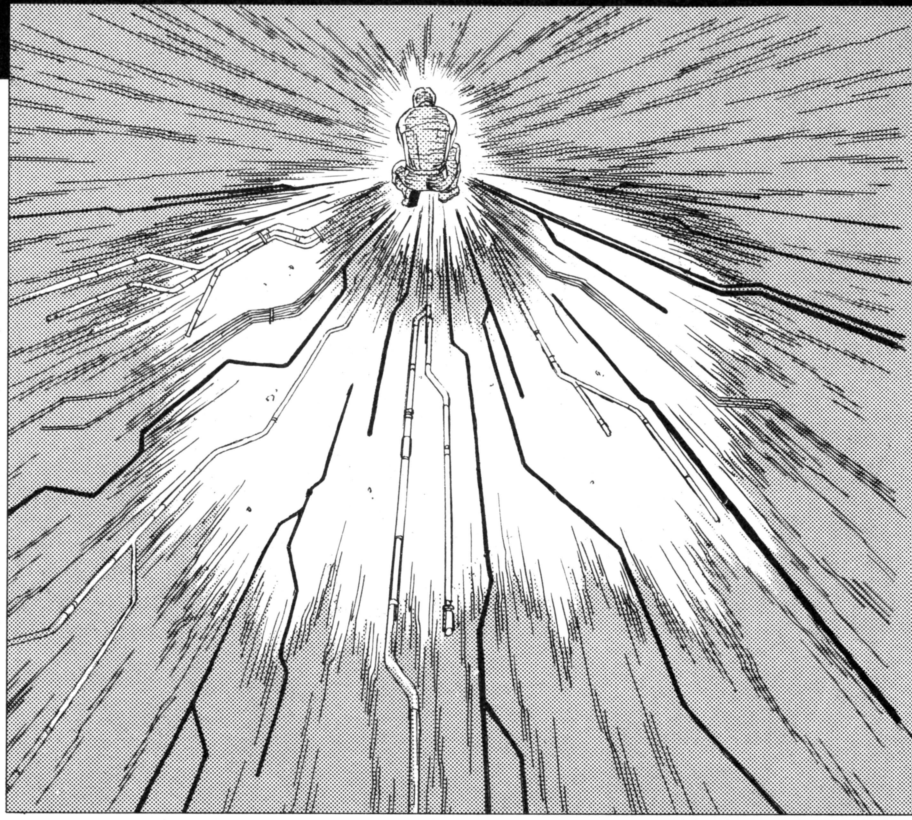


タを使わせていただくのです」
　彼は、文章を読みあげるような、正確だが少しヘンな日本語を操る。
「コンピュータだったら大学の研究所にあるだろう」
「そう思って日本に来たんですけど、やっぱり学校はダメですね。古いマシンしかない。コンピュータは、5年前に1億円で買ったマシンより、今、1千万円で買えるマシンのほうが性能が上なんです。だから、日本の大企業のコンピュータを時々シッケイしてハイシャクしてるんです」
「簡単なことなの？」
「台湾からアクセスするのは大変だったけど、日本国内からならカンタンですね。見栄を張ってスーパーコンピュータ入れても、それをフルに使いこなしてる会社はほとんどないんです。私はその使われていないメモリーエリアをハイシャクしてるだけ。空き地で遊んでるだけだから、ハッキングされてる側も別に迷惑を感じてないはずです」
　その話の真偽のほどは定かではないが、彼がウデキキのコンピュータ・エンジニアであることは確かだった。僕は彼に強い興味を持った。
　真夜中だったが、彼を事務所に連れていった。僕が会社の資本金のすべてをつぎこんだワークステーションのシステムを見て、彼は案の定、歓声をあげた。
「コンピュータ関係の会社なンですか？」
「いや、コンピュータ専門じゃないんだ。スタッフは僕のほかに映像ディレクターと音楽ディレクターがいて、秘書の女の子とあわせて全員で4人。それぞれが別々の目的でこのコンピュータを使ってる。昼間は、この1台のメイン・システムで文章や映像や音楽の作業を同時に行なってるんだ」
　彼は、夜だけでいいからこのコンピュータをいじらせてほしいと僕にいった。
「何かよからぬことに使うんだろう？」
「その通りです。でも、そのかわりにこのシステムを100倍にパワーアップしてあげますよ」
「そりゃありがたい。中央演算のシステムを改造してくれるのかい」
「改造するんじゃなくて、このコンピュータの機能の1部をネットワークを通じてもっと大きなシステムにつなぐんですよ…。あ、それとスタッフの皆さんは毎日わざわざ出社してるんですか？」
「うん。このコンピュータが全員の商売道具だからね」
「通信でここにアクセスできるようにシステムを組んでおきますよ。全員に特製の通信ソフトを渡しておけば、電話とパソコンさえあればどこからでもこのコンピュータを使えるようになる。出社の必要がなくなるというわけです」
「あ、ちょっと待って。そういうのって、電話代がものすごくかかるんじゃない？」
　僕は前に、あるゲームソフトの企画書を作るために、1か月ほど信州の山奥のホテルにこもったことがあった。ノートパソコンのモデムを電話につなぎ、会社のワークステーションにアクセスして仕事をしたのだ。しかし、その電話代は仕事のギャラよりもはるかに高く付いたのだった。
「大丈夫、明日からこのオフィスの電話代はすべてタダになりますよ」
　彼は意味ありげに笑った。
　僕は彼の希望を全面的に受け入れ、オフィスのスペアキーを渡した。
　以来、夜になると彼はこのオフィスに現われるようになった。コンピュータのモニターに向かってマシンガンのようにキーボードを叩いたり、秋葉原で大量に仕入れて来た部品をハンダ付けしたりしていた。
　しばらくするとスタッフ全員が驚愕した。メイン・コンピュータの処理能力が信じられないほどパワーアップしたのである。
「2、3日かかっていたコンピュータ・グラフィックの製作が、2、3時間で出来るようになった。スーパーコンピュータ並みのスピードだぜ」と、映像ディレクターはいった。
「古今東西の名曲が、生音で検索できるようになった。そんなメモリーがこのマシンにあるはずはないんだけど……」と、音楽ディレクターはいった。
　僕が礼を言うと、彼は、もう1つ頼みがあるといった。会社の銀行口座を貸してほしいんです、入ってきたお金の30パーセントを手数料としてお支払いしますから、と。
　そして驚いたことには、その1週間後から、この会社の口座に、聞いたこともないところから莫大な額の金が、次々と振り込まれはじめたのだった。
　僕は当然、彼を問い詰めた。



「何をやったかわかってるぞ。君、ハッカーといっても他人のコンピュータを勝手に使わせてもらうだけ、っていってたじゃないか」
「何を心配してるんですか」
「ネットワークから侵入して、どこかの会社の出入金データをいじってるんだろう？」
「そうです」
彼が自分の犯罪をあんまりスンナリと認めたので、僕はア然とした。
「パクられたらどうするんだよ」
「心配しないで下さい。絶対に見破られない方法を使っています。それに、これは私が日本にいる間だけのことで、帰るときにやめます。そして……渡辺さん、ハッカーは特殊な犯罪なんです。万が一、僕がハッカーだと知っても、誰も僕を捕まえることが出来ないんですよ。」
「…………」
「僕は、いくつかの巨大なネットワークに時限式のウィルスを仕掛けているんですよ。僕が32時間以上パソコンにアクセスしなかったら、全世界の銀行のコンピュータが自動的にストップするようになっているんです。わかりますか？　例えばどこかの国の警察か諜報機関が僕をつかまえて拘束したら、２日足らずで世界経済が大パニックに陥る……」

そんな〝ナゾの中国人〞のご尽力によって、このオフィスは改造されたのだ。
脳波で室内環境を調整するブレイン・スキャナーのシステムも、またオフィスから大型テレビモニターを一掃して、１人１人がグラスバイザーからコンピュータやテレビ、ビデオ、ゲームなどの映像メディアにジャック・インするシステムも、彼が作ったものだ。
メインテーブルの下の、ほんの数週間前までは大きめの冷蔵庫のような白い、四角い箱だったコンピュータは、成長して、いつの間にかグロテスクな姿に変身していた。
おびただしい量のROM基盤がむき出しの地層のように重ねて貼り付けられ、そこから１本１本太さや色が違う配線が、スパゲッティのように伸びていた。その前衛的オブジェは、捕らえられ、縛られたどう猛な獣のようにも見えた。いやこれは、クアドラやニューズの死体のパーツを繋ぎあわせ縫合した、コンピュータのフランケンシュタインなのである。
「ここに座ると、ストッキングが基盤にひっかかって破けちゃうのよ」
彼女は、口をとんがらせてそういった。〝謎の中国人〞のことを、快く思っていないのだ。
「その代わり、みんな出社しなくてよくなったんだよ。だれもいなくなって、オフィスが広くなったじゃないか」
僕はパリパリに焼かれたクロワッサンを濃いコーヒーで喉に流し込みながら、そういった。コンピュータの表面に取り付けられた発光ダイオードのいくつかが、テーブルの下で肉食獣の瞳のように点滅している。今、この瞬間もスタッフの誰かが、電話回線を通じてこれにアクセスし、仕事をしているのだ。自分の部屋からかもしれないし、ハワイやグァムのホテルの海辺の部屋で優雅に仕事をしているのかもしれない。
「スタッフのかわりにこのグロテスクなマシンがこのオフィスのヌシになっちゃったのよ。この猛獣はどんどん細胞分裂して、成長してるの。毎朝くるたんびに大きくなってるから、そろそろこのテーブルの下に納まらなくなってしまうわよ。そのうちここはコンピュータで占領されちゃう。『メトロポリス』のマザーコンピュータ・ルームみたいに」
彼女が嫌がっているのはわかるが、それが時代の流れなのだ。
僕も彼女も、やがてこのオフィスを出入りする必要が無くなるだろう。そしてこのオフィスはこの巨大なコンピュータに占領されることだろう。
コーヒーを飲み終ると彼女は、両目を覆う液晶にマリオカートを映し出して遊び始めた。部屋のBGMは一昔前のハード・ロックに変わ



用語解説

※ブレイン・スキャナー
脳波測定器具。脳波＝思考をデジタイズして電波に変換する装置。気軽に手に入れられるモノとして、マッキントッシュ用のソフト＝ハード『イーバ』(ランダム・エレクトロニクス・デザイン社）が挙げられる。電波に変換された脳波を、あらかじめサンプリングされているパターンと照らし合わせ、電気製品やAV機器に指令を与えるシステムも実現している。

った。彼女はそもそも、気付いているのだろうか？　自分自身も、自分の装着しているブレイン・スキャナーとグラスバイザーを通して、その醜いコンピュータに接続されていることを。

　僕もコーヒーを飲み干して、窓際の、自分の席に移った。

　……！

「……おーい！」

　僕のすっとんきょうな声で、彼女はイスから飛び上がった。

「僕の机、変えたのかい？」

「え？」

　彼女はけげんな声でこたえた。

「僕の机……灰色だっただろう？　黒に変わってる」

「何言ってるんですか渡辺さん……もともと黒ですよ。ほら、渡辺さんが自分で貼ったシールだってそこに……」

　確かに、＜GTV＞とロゴデザインが入った古ぼけたステッカーが机の端にあった。

「今まで灰色だとばっかり思い込んでたんですか？」

　毎日僕はここで仕事をしていたのだ。こんなに身近なものなのに今まで、その色さえ注意して見たことがなかったのか？

　そういえばいつもより部屋が暗い気がする。電球が古くなって照明の具合が変わったから、色の見え方が変わったのかもしれない。

　そこで、僕は自分の机の真上からぶら下がっている電灯の電球を取り替えてみようと思った。

　手を伸ばしたが、背伸びしても電球には届かなかった。

　僕は再び、奇妙な感覚に取りつかれていた。確かに、以前に電球を取り替えたときには手が届いたはずなのである。僕は自分の記憶を懸命にクリックした。ここでこの場所で、背伸びをして、まだ熱い電球に右手でふれた感触が、はっきりと記憶に残っている。

　あのときは届いたのに、なぜ今、届かなくなったのだろう。

　僕はあたりを見回してみた。部屋の形態のバランスが、少しだけ狂っているような気がする。

　僕はそれを秘書嬢に相談しようとしたが、やめておくことにした。この奇妙な感覚を、言葉でうまく説明できる自信がなかったからだ。

　気をとり直してもう１度席に座ったとき、僕は再び、自分自身の回りを違和感が襲ったことに気が付いた。

　その原因は、窓の外の風景にあった。

　見慣れた風景がどこか変なのだ。

　このオフィスは市ケ谷のビルの２階にある。窓のすぐ下は小道になっていて、その向こう側には家が並んでいる。向かって右側の家には大きな庭に桜の木がある。左側には、茶道と華道の教室の小さな看板が玄関に出ている瀟洒な家。

　……わかった。

　記憶にある「窓からの風景」と、左右が全く逆に、対称になっているのである。

　僕は、振り返ってもう１度オフィスの中を見回した。どこかに鏡があるんじゃないか？　見慣れた窓からの風景とは、鏡を通して見続けてきたものではないだろうか？

「どうしたの」

　僕の様子を見て、秘書嬢は心配そうに言った。

「おかしいんだ……記憶と、現実が少しずつずれてるんだ」

「10日間も休んでたんだもの、少しは忘れちゃってることだってあるわよ」

「いや、忘れてるとかそういうことじゃない。覚えている風景と今見ている風景の色が違ってたり、左右が逆になってたりするんだ」

「あら、そんなこと私にだってあるわよ。記憶って結構、あいまいなのよ。人間は見たこと、聞いたことをすべて覚えているわけじゃないんだって。すべてのことを脳に記憶しちゃったら、たった２時間で、人間の脳のメモリーはいっぱいになって、パンクしちゃうんだってどこかの本で読んだことがあるわよ」

　その言葉で僕は少しだけ落ち着きを取り戻した。気をとり直して仕事を始めようと、自分のグラスバイザーを手に取り、装着した。

用語解説

※VPL
データグローブ、データスーツなど、各種バーチャル・リアリティーシステムの研究および販売を行っている老舗的企業。グラスバイザーの原型といえるゴーグル型モニター『アイフォン』の基本特許を持っている。
※メトロポリス
SF映画の古典的名作。1926年作品。監督・脚本はフリッツ・ラング。ビデオ、LDも発売されている。

現実の風景にだぶって、空中に仮想のスクリーンが映し出される。これでビデオやゲームをセレクトすればそこに映像が出るわけだが、僕は耳元のスイッチを切り替えて『コンピュータ／データ』のコマンドを選んだ。
目の前の空間がコンピュータのＣＲＴそのものになる。つまり、操作するとまるで空中に文字や数字が浮遊するように見えるわけだ。
そのとき、僕の視界の中央に赤い電話が出現し、点滅した。
僕の回線に電話が入ったとき、バイザーにはこうして表示されるのだ。僕の耳元のスイッチを『電話』に切り替える。
「私です」
若い男性の声だった。
「え？」
「わかりませんか」
「あの……どなたでしょうか」
「この声に、確かに覚えがあるでしょう。思い出せないんですか？」
「………」
僕が沈黙すると、その男は出し抜けにゲラゲラと笑い始めた。
その笑いが止まらないうちに、電話は切れてしまった。
僕の中の違和感はどんどんと育っていき、やがて脳がはちきれそうな気分がしてきた。
TVに出てるせいで、ヘンなファンからの電話はよくあることだ。しかし、おかしな人は声を聞いた瞬間、それとわかる何かがあるものなのだ。
しかし、その男は確かに正気だった。そして、僕はその声に、確かに聞き覚えがあったのである。
「どうかしましたか？」
ぼんやりとしていたら、秘書嬢がまた心配そうに声をかけてくれた。
「いや……別に」
僕はもう１度『コンピュータ』の画像に戻った。「連絡事項記録」空間にアクセス。休んでいた間に入った電話連絡事項が、秘書嬢によってインプットされているはずだ。

「x月x日、xxx時／xx・xx氏より／xxxxxxx」
「x月x日、xxx時／xx・xx氏より／xxxxxxx」
「x月x日、xxx時／xx・xx氏より／xxxxxxx」
…………

空中に、小気味よく文字が並び始めた。僕はその１つ１つをたんねんにチェックしていた。
ところが、それが10行程続いた後に、突然すべての文字が崩れ、ばらばらと雨のように下に落ちた。そして、視界全体を覆い尽くすほどの巨大な文字が、出現した。

「お前を殺してやる！」

————————————つづく

渡辺わファンクラブ

いよいよ連載小説がスタートしたわけで、こんなに小さくなってしまったこのコーナーですが、最初は著者：渡辺浩弐先生のプロフィールを改めて紹介したいと思います！　本名は同じ、渡辺浩弐。1962年10月４日生まれ。担当編集者の知る限りでは独身。最近、引越しをしたばかりで部屋が寂しいとなげいています。ＧＴＶというゲームを扱ったビデオマガジンの編集長。このＧＴＶは小説中にも出てきたね。また各ハイテク関連のコラム等を執筆。ゲーム雑誌にはよく登場してるよね。本誌姉妹誌『㊭スーパーファミコン』にもコラム『Virtual日記』を連載中。そして、人気ＴＶ番組『バーチャル情報局』（テレビ東京系）にも出演中だ。業界では事情通と恐れられている一面もあり。1993年注目の人物なのです。
さて、このコラム、読者の皆さんのハガキが増えれば、ドーンと大きく拡大されるので、今後とも応援よろしくお願いします。今月からは小説の連載と共に、著者：渡辺浩弐先生の最新情報と読者の皆さんからのお便り、小説の感想、イラストを連載していく予定です。そこで、お便り、小説の感想、イラストをガンガン募集しています。編集部『わたなべファンクラブ』まで送って下さい。掲載者はもちろん、送って下さった方の中から毎号抽選で何かプレゼント送りますので、お楽しみに。
さて、渡辺先生の近況ですが、大切にしていたタキオンビーズがちぎれてしまいました。これは何か不幸の前兆なのか？　元気の元、タキオンビーズが無くなってしまったため、先生の元気は下降気味。ガンバレ、渡辺浩弐。
ここで宣伝。先生が執筆した、ドラッグ絵本『Mの暗号』がメディアファクトリーより発行されました。定価は1800円（税込）。基本はバーチャルリアリティ・ヘッドトリップを題材とした、サイバーパンク風恋愛小説だ。３Ｄステレオグラムから呪術的騙し絵まで、さまざまなトリックがドーンと詰め込んであるということなので、十二分に楽しめそう。ぜひ、読んで下さいませ！
というわけで、今回は説明が多くなってしまいましたけど、次号からはアナタのハガキがこのコラムを創ります。期待してますヨ！
ちなみに、渡辺ファンクラブ会員は引続き募集しています。渡辺という名字の人は照明できるものをコピーして送って下さいネ！

ケロリーヌ・斎藤 PRESENTS



発表!! これからのごひいきNW

ケ「は〜い、よいこのみんな、元気にしてたかなあ？　ケロリーヌのお姉さんですよお」
苑「ガウガウ、森の動物の苑山ぢゃ」
ミ「グスグス……森の動物のミヨコです」
ケ「いやだ、動物が最初っから泣いてる」
ミ「だってえ……大切な発表があるのに、ふざけてるし。怒られたら、どうするん……」
ケ「さあ、泣いてる動物は無視して重大発表よ！　今までの『IDカード』ナンバーが、今回から無効になります。投稿採用されて、カードをもらった偉い子の名前は、みんな右に載ってるよ。どうもありがとう♡　で、これからは採用された人には、No.1から始まる新しいカードを送りま〜す。そのうえ！　採用されると点数が貰えて、その点数によって、超豪華プレゼントまであるんだから！」

初回(1点)……特製MB(メンバーズ)カード
特製うはうは
3点………テレホンカード
ケロリーヌの
8点………直筆格言色紙
空前絶後の
15点………ゴールドカード

KT0001	剣皇グロポリ	TK0060	岸貴博	HN0118	S・ホームズ	YT0178	丹波祐詞	KN0253	PCエンヂンに白	KH0311	こ〜じ！
YM0002	グワシ	MY0061	MR.Y	ST0119	林家プー	TK0179	コナミ道楽	TC0254	火室京介	KK0312	久保田和美
MT0003	シュワッチ	YI0062	なめんなペロぞー	TK0120	コアグラ3	HS0180	雷門伝説	HS0255	雷電王	KW0313	渡辺圭
SN0004	海野仲道	YS0063	うたねこ	MT0121	MILK!!	NK0181	魔法車掌のギャグ	HT0256	阿高理科部OB	KH0314	がいる
AF0005	藤川綾乃	KY0064	DUO之助	AM0122	竜の騎士	DY0182	ビスマス	KM0257	美雨	YY0315	水電羅
TY0006	ナディア命ファイヤー	NM0065	聖良	DN0123	祈・合格	MH0183	趙雲大好き	SK0258	ロゼ	SS0316	しげもりっちゃ
MY0007	ソード君	KI0066	紫の鏡	SN0124	アラン・アレジ	RK0184	RIN	NT0259	さとまる	YS0317	千影
MK0008	タンヤオ	SS0067	セリウス	YT0125	すだこ	TK0185	ゼ・ノ	SM0260	諸葛	YI0318	F.DRAGON
HU0009	ニトロン	RH0068	秋月恵麗奈	KS0126	山田太郎	MF0186	藤田恭兵	MO0261	剣野槙	MA0319	斬技・F
MF0010	シンドリキャップ	TY0069	タムリン百貨店	TI0127	タコタコタコタコ	SA0187	榮岐淞	MK0262	華麗羅異川	SI0320	西グー
NF0011	どおくまん藤井	SH0070	たあすけ	OI0128	回転的鶴脚蹴	TY0188	広井王妃	TM0263	鈴木たけぽん	KW0321	KEI
KS0012	バーバラ斉藤	KS0071	アポヨン	TN0130	紫苑悠也	HN0189	八雲	HE0264	コズミック	SY0322	(勝)天才
AO0013	春夏秋冬	TS0072	ゲハルト・セナ	MH0131	モアイくん	KO0190	くまのプー助	KU0265	美間柚	KY0323	水無月はるか
MS0014	清水正貴	JI0073	プロスト	KN0132	No.928	DK0191	加瀬大也	KT0266	P-901	MT0324	TAKAO
EY0015	アクション大魔王	KY0074	横川勝也	KI0133	ケニャアII	CS0192	坂本千砂子	TS0267	末吉	YH0325	NEO
NT0016	夢川翔	TK0075	加藤拓	TA0134	蟬時雨	SD0193	希翠	SK0268	成田大聖	NS0326	ヒマ人
AK0017	アツキ	SE0076	はにゅ	MS0135	上野珠理	YT0194	風魅麻弥	NK0269	ブルーリッジ	AI0327	小野道風
TI0018	純ちゃんの耳	TF0077	スーパーアクション野郎	JY0136	翠雲純	NS0200	蛇光院イモ虫	YT0270	岬さつき	TN0328	倭日向
KN0019	ゴルゴ3P	YO0078	ててん	AS0137	T-1000	MS0201	もよもと	NM0271	海野まぐろ	YI0329	超アネキ
HS0020	風竜士	HI0079	けろぴー	YK0138	スナフキン	TO0202	ピエール瀧市場	TY0272	強化猿人Z	HY0323	(匿名サン)
TN0021	プウッ	HN0080	Chris	SK0139	RIO・リオ	JS0203	間抜帝王	NW0273	Nao	TS0324	エコマーク
NI0022	THAT'S STAFF	HM0081	MOC	TK0140	サル二郎	HI0204	RAIAS	RS0274	九遠寺右京	TH0325	隣人
MS0023	サトウマサヨシ	KH0082	ちゃわん	YO0141	YF2	AT0205	Sexy・Man	FT0275	ぱぁんに一票	TM0346	スーパー地球人
TM0024	忍者ハッタリ君	HH0083	式部拓	KN0142	斬鉄剣	TS0206	丸勝	TK0276	肉体労働者	HY0347	沖田艦長
AK0025	迎夢達人	TA0084	平平平平	NS0143	絵師だ咲	TF0207	卯槌	OU0277	シュアロスピ	YY0348	リンリン
TI0026	池田俊宏	YM0085	三国太郎太	MM0144	聖雷皇	HB0208	ヒーリス・ブランド	NW0278	渡辺直樹		ぱぽぴぺ
TH0027	ぽんぽこりん	TY0086	阪神的理想郷	TT0145	キング・フォル	HS0209	ハイグレード	TI0279	[illegible]瓏彬		庄司麗香
YS0028	さいのゆう	KY0087	うずら	YE0146	諸行無常	MT0210	ゴリラーマンX	YT0280	飛行人	AS0348	亮
TH0029	平沢祟	YE0088	魚色	KN0147	グリフォン	KS0211	宗治	YI0281	GGY	HM0349	くっきーファルコン
HA0030	暁一穂	HK0089	黒影1/2	HY0148	柳沢宏通	ES0212	タマネギ	YI0282	怒りの鉄鉱石	KW0350	渡邊健太郎
KI0031	土岐つづくん	IH0090	ホンイチ	AY0149	胃の血紅	GO0213	マル勝いのち	HO0283	岡田博史		シクシク仮面
MT0032	おりまきじと	SK0091	KG9	JT0150	らりりん	IS0226	炎の魔人	MY0284	あおばかずと		まるひ
NI0033	疾風ウオルフ	AM0092	宮下匡史	SM0151	不破北斗	SH0227	聖しゅうれい	TW0285	ゆかい人間	TO0351	自由騎士
TY0034	TAKA	TH0093	シャカガキ太郎	TM0152	脳みそバーン	HI0228	沖田一臣	YT0286	勝村さんLOVE	NS0352	服部まこ
TM0035	明日間晋	YU0094	MONBIT	NT0153	くだらん男	SM0229	XISM	KN0287	中島虎龍	ST0353	佐川スズ
SK0037	ごひいき帝王	HM0095	根性	SY0154	第13艦隊	KD0230	屁の勇者	KT0288	貴知由伊	SS0354	海月く丸
GC0038	チョコボGT	MI0096	天外騎士	MJ0155	RMHまめ	MT0231	ムーンバール	RK0289	紫すみれ	JS0355	雷鳴にーな
SU0039	雲行白宇	KN0097	NAKA	KF0156	マッチョブル	KH0232	傀儡兵	KN0290	なちぐろ	MI0356	池内誠
TB0040	カブキ団十郎	YS0098	メロウ	MF0157	チュチュ	KK0233	バーボンハウス	MN0291	A.JAX	OK0357	亀山修
TS0041	佐藤努	KK0099	ビギナ・ギナ	SF0158	船木誠一	KI0234	魔弾の射手	MK0292	金田昌晃	YH0358	はるこう
SF0042	藤原ウニ	SY0100	バビョ〜ン	YK0159	亀田葉子	YY0235	矢田圭史	KT0293	利乃塚雅人	YH0359	ルーミィ
KS0043	ジュピタ	AS0101	遊佐明夫	ST0160	瀬上兄	TS0236	坂宅ノ助	KY0294	乱心騎士	JM0360	冒険少年
AH0044	MAO	ST0102	があごいる	MH0161	高想ゆきな	SM0237	幻左京	YN0295	ゴマゴマ		竜我羅衣
YO0045	はに丸	JM0103	水虫かたちゃん	MU0162	麻千実	RO0238	爆突機銃兵三号	KA0296	有本幸司	SF0361	みーみ
TM0046	S.メビウス命！	MT0104	ゲララ	YY0163	吉永カンパニー	KK0239	しょうそうはせがわじん	YN0297	鬼沈辛苦		小川速雄
SN0047	中田　明	ST0105	田村っち	SU0164	ほえほえ	MT0240	真？美さん大好き	SU0298	のぅちらす		KT
TS0048	右手の空色鉛筆	YM0106	楓丸	YI0165	おじゃが	TY0241	KURAMA	YF0299	Yoshi-Lu		成田学
SS0049	風龍	HY0107	夢信時	SY0166	闘いのワンダーランド	MM0242	累川美加	NG0300	未来の東大生	ES0362	やまちりん
TI0050	Taku	AT0108	士師茜	NA0167	とらきち	MO0243	剣野槙	TO0301	怪チン20面相	NN0363	格闘家(奈)
HI0051	さるさる	YM0109	春日井猫美	FK0168	猫騎士カリン	SO0244	みかん	MO0302	吟遊詩人	TY0364	強化猿人
MK0052	北川麻里	TS0110	佐藤卓海	TI0170	リプルトリプル	YE0245	どっくん	TS0303	望美LOVE	TM0365	向唯風進
EF0053	馬花月竜児	DI0111	CHORI	YY0171	ゼウス平	MH0246	みちこ	KK0304	桜桃太郎	KK0366	霧丸
TM0054	元田剛	MT0112	KING-SHOW	AS0172	末永輝夫	TO0247	馬鹿盆	KF0305	藤帆一至	MU0368	麻千実
MN0055	武術師さすけ	DK0113	あまてらす	YI0173	バーサーカー	YU0248	植竹康恵	HY0306	カミナリ斬り	NH0369	黄鳥
RM0056	ぽろり	JK0114	たまちゃん	RT0174	レーサーひゃくう	NM0249	森林信丸	TT0307	沢松流衣	SS0370	斎藤さおり
KO0057	ギックリ腰セナ	JI0115	ペンきち	HN0175	SKYLINE GT-R	MO0250	AIII	MS0308	睦月		
SA0058	ふおっくす	KT0116	ボンビーキング	HH0176	ヒデキ	KS0251	デューク・べべ	NI0309	勅使河原哲哉		
YT0059	東昇	ES0117	スーパーももたろ	FW0177	Fara Way	KK0252	三日月丸改	HT0310	祇園寺遥		

どうもありがとう　また　ヨロシクね♡

そして…年間トップはなんとDUO-Rだっ!!!!!



ハガキ1点掲載につき1ポイントだぞ
みんなごDUOめざしてがんばるのよ!!
さあレースは4月号から始まっているわ!!

MBカードはただ今 NOW PRINTING しばし待て!!

Gamers Circle（ゲーマーズサークル）

新作コーナー

(ケ)「あ～ん、もう帰っていい？」
(ミ)「な、なにいってるんですか。まだ全然仕事してないじゃないですか」
(ケ)「だって、今日さあ、お酒飲みに行く約束あんのよねえ。かわいい男の子と。うふっ」
(ミ)「じゃあ、新作のおたより紹介です」



（福島県　桜桃太郎　No.45）

(ケ)「ちぇっ、冷静なバイトだ」

「え～い！原爆だ！地震だ！雷だ！火事だ！おやじだ！私は『シムアース』の破壊神！このゲームは自分が"神"になれる。『シムアース』の世界へ行ってしまいたいというぐらいに楽しめて、おもしろい」
（東京都　佐藤卓海　No.26）

(ケ)「むっ、かなり実力者ね」

「ついに買った。『シムアース』さっそくやったけど難しすぎる。モデルコントロールがうまくできない」
（苫小牧市　Ysくん　No.27）



（千葉県　スーパー地球人　No.46）

(苑)「うむ。そう思う」

(ミ)「でも夢のあるゲームですよね」
(ケ)「あまったれないで！あれは厳しい生存競争なのよ！あたし、トカゲとかカエル好きだから、哺乳類はすぐ抹殺よ」
(苑)「タコは文明を持たないのかのお……」

「『超時空要塞マクロス～永遠のラブソング』は……すっごくおもしろいぞ！キャラを育てる楽しみが倍以上になる魅力的なキャラたち。細かな心くばりのある、遊びやすくハマりやすいゲームだ」
（富山市　シュアロスピ　No.28）

(ケ)「マクロスといえば、苑山先生よね」
(ミ)「えっ、こんなおじいちゃんがなぜ？」
(ケ)「ミンメイのこと、好きなんでしょ？」
(苑)「じじいぢゃが好きぢゃ」

期待のゲーム

(ケ)「あのさあ、待望のゲームっていうと、あたしはやっぱりダッシュかな」
(ミ)「そーゆーことといいたかったら、ケロリーヌさんもおたより出してくださいね」

「『ストライダー飛竜』MDでも出てて、1度やったけど超燃えました。でも1年くらい前から、ずっと発売日未定。気合いれて作れ～！」
（松前町　みーみ　No.29）



（熊本県　島津弥七　No.47）

(ケ)「お耽美マニアね♡」
(苑)「松前は桜がきれいでのお。仙人仲間と一緒に花見に行ったものぢゃ」
(ケ)「わけわかんないことといってるのは無視するけど、みーみくんは甘いわね。ゲーム業界ではこれくらい当然なのよ。とりあえず、作りたいなあ、程度で発表しちゃうことだってあるんだから、ほほほ」

「『ウィザードリィⅠ・Ⅱ』発売決定おめでとう！これほどキャラクターに感情移入できるゲームはありません。むしろ自分なりに、キャラクターを想像できるのです。最近のチャラチャラした女の子のRPGに飽きたら、やってみましょう」
（岡崎市　ゆきのん　No.30）



（大阪府　竜成星龍　No.48）

(ケ)「頭蓋骨が♡♡って感じ」
(ケ)「そうそう、チャラチャラした女って頭悪いよ」
(ミ)「……いうといじめられるから黙ってます」

巷なダンディー――〈遊山直希〉



神奈川県　風竜土　No.49



(ミ)ケロリーヌさん、すごくくわしい。(ケ)えっ何よ。

注目!! 先月のナンバー獲得者発表するわん。
No.5／姫路市　西グー
No.6／三重県　加藤拓
No.7／埼玉県　福光雅人
No.8／新潟市　鬼沈辛苦
No.9／東京都　レタス
No.10／高松市　PCエンジンに白
No.11／広島市　純ちゃんの耳
No.12／兵庫県　うわさの尼崎
No.13／大阪府　ゲラ
No.14／福井県　PI-TG7
No.15／秋田県　erotpia
No.16／神奈川県　ねあの
No.17／京都府　市川最生
➡群馬県　コラ～、STYX
No.1／福岡県　幻左京
No.2／鳥取県　こっとん²
No.3／愛知県　ウッキー
No.4／神奈川県　AZUMA・M

つづきだよ。No.18／静岡県 睦月 No.19千葉県 渡辺建太郎 No.20／おーいDUO描いて来た国分寺の君、連絡乞う No.21／福岡市 翠雲純 No.22／千葉県 おらとりお No.23／宮城県 佐川たけし

No.24／鹿児島県 如月あきら No.25 以上!! ちなみに現在トップは No.9 鬼沈幸苦くん（3点）、No.22 翠雲純さん（3点）だよ♡



㋘ 「ねえ、ミヨ。さっきのページの最後のアレ。なんか、あたし、気になるんだ」

㋯ 「いえ、別に。考えすぎじゃないですか」

㋘ 「……やっぱり、そうよねえ」

「古きゲームといえば『ワラビー』これしかない。プレイヤーはウサギとなり、カンガルーまがいのワラビー・レースを見、競馬のように金を稼ぐ。競馬シミュレーションのわくを越えた名作だ！」

（東京都　ワラビー宏宗　No.31）

㋘ 「あ、あたし、ワラビー好き、好き♡　ＴＶで観たけど、かっわい〜じゃない」

㋯ 「あたし、本物見たことありますよ。修学旅行オーストラリアだったし」

㋘ 「……ミヨちゃん。あとで、ちょっと話があるから。逃げないでね」

㋯ 「ケロリーヌさん、顔が怖い……」

「やっぱりこれしかない！『カダッシュ』キャラクターが大きめでかっこよく、サクサク進める。Ａ・ＲＰＧファンなら、まずこれをやってみてちょ」

（千葉県　ぱぽぴぺ　No.32）

「『スーパーダライアス』というＳＴＧです。進化するウェポン・シールドで、Ａ〜Ｚの全26ゾーン、64通りの形でラウンド７を目指す、緊張と興奮のあふれるゲームです」

（群馬県　亀山修　No.33）

「みんな忘れてないか？この『ギャラガ88』のこと。どんなにやっても飽きないのは、ただ撃ってよけるというシンプルなバランスのせいらしい。そこのピチピチのお二人さん、どうです？」（広島市　純ちゃんの耳　No.12）

㋘ 「ちょっと移植を並べてみましたの。みんな、そんなに好きなら基盤買っちゃうくらいの根性、お姉さんに見せてごらんなさい。で、買ったら、あたしに貸しなさいよね♡」

㋯ 「それより、ピチピチのお二人さんていわれると、ちょっとうれしいですよね」

㋘ 「あたしと苑山さんのことよ」

㋯ 「え〜、苑山さんって、ピチピチってゆーより、シワシワのカサカサですよお。それに、真帆と麻弥さんって書いてあるじゃないですか」

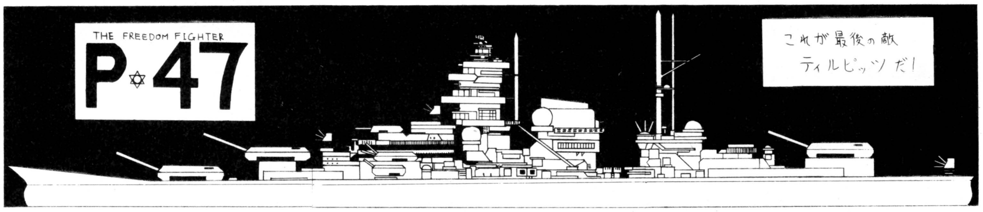
㋘ 「あら、そう？　あの３人トンガで元気かなあ、ホホホ。」

「『天使の詩』はめずらしい恋愛関係ＲＰＧ。感動がほしい現代の若者には、もってこいのゲームです」　（青森県　広井電子　No.34）



（福岡県　翠雲純　No.22）

㋘ 「今回さあ、この子イラスト２点採用なのよね。こっちはあたしがどーしても載せたかった分。ちょっと、表情にビビッて来ちゃったの」



（群馬県　亀山修　No.33）➡

(苑) 「ほう、大西洋では色々世話になったのお。ぢゃがな、わしはまだまだ負けておらんのぢゃ」





㋘ 「今回のピックアップは、滋賀県の精魔くん（No.50）の『マジカル・チェイス』。

イラストを描いてくれたのは、ゲーム・イラストレーターとしてほんのごく１部でだけ有名人、１日のゲームプレイ平均時間が16時間を越す、佐藤肇先生よン」

(苑) 「あ〜、ありがたや」





苑「このコーナーは、みんなの好き好きキャラへの思いを叩きつけるコーナーじゃ。若者らしくぶつけてくれぢゃ」

「やっぱり、『ファイヤープロレスリング』のビクトリー武蔵だなあ。彼のモデルは燃える闘魂、戦う国会議員アントニオ猪木さまだぁー。実際に猪木さんは強かったが、ゲームの中でももちろん強い。ファイプロマット上で闘魂神話が復活ダァァ～！」

（新潟県　鬼沈辛苦　No.9）

ケ　「ホホホ、彼はどうやら信者のようね。違う違う、時代はやっぱり、愛しの鶴田様よン。強いんだか強くないんだかわかんないくせに、メチャメチャ強い。賢そうには見えないのに実は大学出。相手の技をどんなに受けても全然きかない恐竜のような神経。ああ、もうゾクゾクしちゃう」

苑　「わしは『ユーゴの鷹』ミレ・ツルノのファンなんじゃが。無事だといいがなあ」

ケ　「このジジイ！だてに歳くってないわね。渋い趣味してんじゃないのよ、ホホホ」

ミ　「な～んか、難しい話でよくわかんない」

「レアが好きだ！『Ys』のレアが最も好きだ。レアは美しい。月光のさしこむ魔の塔の一室に閉じ込められし美少女。出会った時、ことばも出ないほど感動した。人はいう。リリア派フィーナ派、きみはどちら？それともエレナ？レアは目立っていないのだ。レアはあの塔で、最も誰よりも美しかった。もちろん、そのときだけ美しいわけではない。私の心の中で、最も美しいのはレアだ。私の心に強くレアは存在している」

（富山県　シュアロスピ　No.28）

ケ　「なんか、ちょっと感動しちゃった」

ミ　「本当に好きなんですねえ」

苑　「ずずっ……おおっ、茶柱ぢゃ」

ケ　「よ～し、シュアロスピ！ここまで好きなんだから、絶対、他のキャラを好きとか思わないように！ちょっとでもいいな、なんて思ったら、レアに対する裏切りだからね。もし、少しでも浮気してしまったら、反省して㊙編集部ケロリーヌ斎藤苑で、謝罪文をよこすように。お沙汰は追って知らせるけど、場合によっては市中引き回しの上獄門くらいは覚悟するのよ、オホホホホ」

「なぜかこのコーナーには、サドラーのファンがいない。サドラーは渋い！ルーミィは美しい！キンディはわけがわからん顔がおもしろい！ファキールはさらにしぶい」

（千葉県　ぱぽぴぺ　No.32）

ケ　「ふふ～ん、並べたわね。あたしだって、負けないよ。ゼル様は派手！アフロディアはパー。デビットは美形。ガガはひ・み・つ♡」

ミ　「あ……全然知らない名前ばっかり」

ケ　「知ってる人はかなり年季の入ったファンか、かなりのマニアくんね。オホホホ」





（茨城県　美瀬秀麗　No.51）

ミ　「きれいな色ですね」



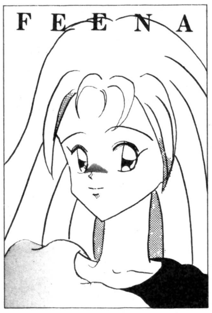
（東京都パチンコ男　No.52）

ケ　「イラストは採用よン」



（大分県　自由騎士　No.53）

ケ　「今度は質感に挑戦ね」



（福岡県　光弥千影　No.54）

苑　「なんとなく好きぢゃ」



（東京都やまちりん　No.55）

ミ　「とってもキュート」



（岡山県　J2UN　No.56）

ケ　「シンプルさが♡」

爆裂人気第3回！　〈☞ばい　押田J.O〉

押田先生は先日、編集部でトーンを貼っているとき、原稿の上にコーヒーをひっくり返したぞ！でも大丈夫♡なにしろ耐水性インクを使っているからね。とゆーわけで、怒濤の大人気連載第3話！





今月のお題　ゲームをする女の子ってどう思う？

㋘　「ほほほ、今回はおたよりが、どっちゃりこんよ。少年少女たちったら異性に対してドキドキね」

「ゲームをする女の子、それは私のことでしょう。別にゲームするのに男女も年齢も関係ないですよね。女の子がゲームの話してると違和感かんじちゃうけど、男の子が話してるのはけっこーたのしく聞けるし。男の子だって、女の子とゲームの話して仲良くなるのって、けっこう喜ぶし。でも、そんなに変かなあ～」

（兵庫県　ルフィアーナ麗　No.35）

㋯　「これって、女の子側の意見を代表する感じですよね」

㋘　「あたし、この前、すごいの見ちゃったよ。ちょっとあかぬけない感じの女子大生風。ダッシュのターボでケン。3段4段当たり前。もちろんノーミス完全プレイ。でも途中でやる気なくなっちゃって、ゲームオーバー。その後、彼氏と一緒に天喰Ⅱをガッシガシ。あそこまでスゲー奴だと同性に厳しいあたしもゆるす。あかぬけなかったけど」



（東京都　ぼるん　No.57）

㋘　「そうそう。そーゆー男の子には『女がゲームしちゃ、おかしい？』っていばっちゃえ！」

㋯　「えっとじゃあ、男の子の意見」

「うーん、難しい問題だ。僕自身は別に何とも思っていない。第一、何か思う事自体がおかしいと思う。とりあえず、この問題を解決するには、女性ゲーマーをもっと増やすことだ。これからはみんなでがんばって、女の子をたくさん、ゲームの世界にひきずりこんであげるんだ！最後にひとこと。僕は周りに女の子がいなくて寂しい奴なんかじゃないからね」

（岐阜県　アリス様の護衛者　No.36）



（福岡県　翠雲純　No.22）

㊟「で、こっちがわしが載せたくって我慢できないやつぢゃったとゆーことぢゃ」

㋘　「オホホ、ほんと？本当に寂しくないの？周りに女の子がいても、『お友達』は却下よン。それでも寂しくない場合は、ちゃんと彼女がいるってことで……いーわね、キ～～!!」

㋯　「……ヒステリー……」

「男の子と女の子の話題は全然違う。ゲームをやってる子だと色々教えてあげたりできる。かといってゲームばかりやってる子も考えものだ。適度にゲームして、適度に女の子らしい遊びをする。これが1番だと思う」

（岡山県　みかん星人　No.37）

㋘　「その適度に女の子らしい遊びってゆーのが、よくわかんないなあ」

㋯　「あたしも……ちょっと」

㊟　「やっぱり病院の待合室で茶飲み話だと思うが」

㋘　「それ、女の『子』と違～う」

「ゲームをする子が彼女だったら、ゲーセン行って楽しく遊んで、悪い奴にからまれた彼女を救い出し、「ありがとっ」て頬にキスを……」

（東京都　佐藤卓海　No.26）

「そういう女の子と付き合いたいな」

（東京都　サイバーフル　No.38）

「そういう人いないかなあ……」

（千葉県　延命晋一郎　No.39）

「よいよい、う～！おいらはそんな彼女がほひい～!!」

（群馬県　富淳　No.40）

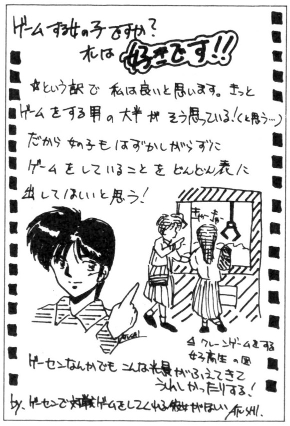
㋘　「偉い！素直な青少年の心の叫びだ！お姉さんはその正直さに心うたれたわ！あんたたちには特別にお姉さんがはがきにチューしてあげるからね。う～ん、ムチュッ♡」

「別になんとも思わないけど、顔がよければいいんじゃないの？ただし、おかめ納豆みたいな女は納豆でも食べてろ」（群馬県　焼き鳥　No.41）

「汗だくになって『ヴァリス』をやってるデブはイヤ」

（北海道　みーみ　No.29）

㋘　「この2人は『悪魔』なので、お姉さんが罰を当てることにしました。おほほほほ」



（福島県　ATUSHI　No.58）

㋘　「おほほ、この子も素直でよろしい♡」







さあさあ、おたよりコーナーよ。今回は、スペースがないから、タイトルイラストはなしだ!!

㋘「ダッシュ移植記念で、そーゆーおたよりから行くわよ!」

「こないだストⅡ'ターボの対戦で、怖い兄ちゃんに6回程勝ちましたが、そのあと何と『実写版ストⅡ』になってしまった。ほんま痛かった〜!」（東京都　ぬ〜でりゃ　No.42）

㋘「ほほほ、まだまだね。あたしなんか、はめベガか凶悪待ちガイルしか使わないけど、怖い目なんか1度もないわよ」



（神奈川県　ねあの　No.17）

㊮「わしもせっかん地獄かヨガ地獄しかしないが、同じぢゃ」

㋯「2人とも友達いないんじゃないですか?」

㋘「おだまり!」げしげしげし!!

㊮「わしのひいきぢゃ」

㋯「あ〜ん。」

「3月号の佐藤さんへ。モテモテになるおまじない……私、知ってますよ。効果抜群かどうかわかんないけど。まず観光ガイドブックなどに載っている湖の写真をコピーし、水の部分を金のマーカーで塗ります。それをお守り袋に入れ、いつも持っていればいいんです」（神奈川県　九流星　No.43）

㋘「えっ、ちょっと、これ本当?ねえねえ、ほんとに効き目あるの?」

㋯「ケロリーヌさん、モテモテなんでしょ?別におまじないいらないじゃないですか」

㋘「……そ、そうだったわね」

「僕は中学3年の受験生です。好きなだけゲームができなくてストレスがたまっています。『あ〜1日中ゲームやりてー』」（静岡県　高塚晃　No.44）



（兵庫県　羽田克之　No.60）

㋘「初々しいわあ」

㋘「ゲーム関係のイラストレーターかシナリオライターになれば、1日中やれるわよ。メーカー勤めとかプログラマーは忙しいから思った程、ゲームできないよ。あと㋮編集部もときどき、ゲームの殿堂になるけどね」



（広島県　服部まこ　No.59）

㋘「きれいなトーン・ワーク。そのうえビニールがかかって、封書入り。おぬし中々やるなって感じね。ほほ」

おたよりコーナーだよ!!



イラスト／斎藤亜弓

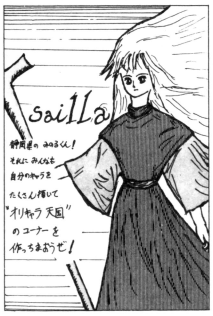


オリキャラパラダイス

㋘「みんなの要望が高いから、オリジナル・キャラのコーナーを新設したの。自分のキャラを遠慮しないで送ってね」



（神奈川県　石渡大輔　No.61）



（愛知県　ゆきのん　No.30）



（神奈川県　風竜士　No.49）

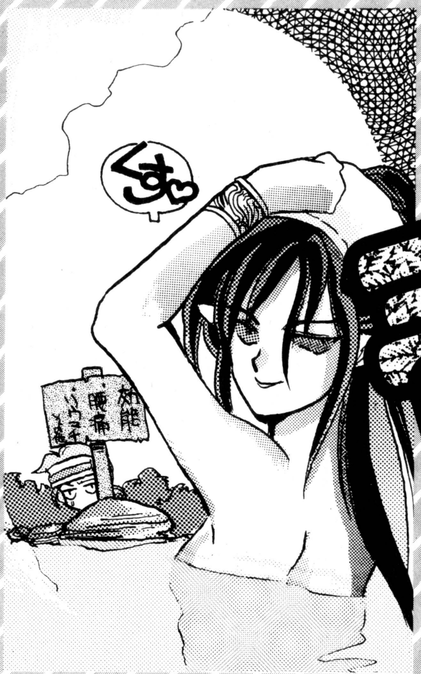


（宮城県　さり　No.62）

㋘「あのさあ、キャラの絵だけじゃなくってね、性格とか、趣味とかなんかも書いてくれるとうれしいな」

あて先

〒162
東京都新宿区新小川町1の14 NAOビル
㋮PCエンジン編集部
「ごひいきNW」各コーナー係



ごくらく青森(ブルフォレ)くらぶ 準備号

Blue Forest Story
ブルフォレ神話
ファンボード

イラスト
佐々野　悟

来月号から始まる『ブルーフォレスト亜神伝説』のファンクラブ、それが『ごくらく青森くらぶ』だ。よろしくね。

本誌より ひと足お先にスタート!!

はーい、みなさん、こんにちは。
先月号で、いきなりCD-ROM²の制作が発表されちゃった『ブルーフォレスト物語』
それと同時に㊙PC誌上でも、読者参加企画のブルフォレ亜神伝説が始まる。
……な〜んてことは、みんなもう当然知ってるよね。

★　★　★

さ〜て、今回はなんと予告編!!（笑）
ごくらく青森くらぶは、読者のみんなのおたよりを紹介するページなんだ。
てなわけで、CD-ROM²に関する質問や、イメージイラストを大募集／
ブルフォレ神話ともども、青森くらぶも応援してね。



ごくらく青森くらぶは、読参企画のブルフォレ神話と入れ替わりで連載されます。
も〜恐いものなしだね／（なにが？）とゆーわけで、来月号からはじまるゲームをお楽しみに／
おっと忘れてた。お便りの宛先は右の欄をみてね。



〒162
東京都新宿区新小川町1-14　NAOビル
㊙PCエンジン編集部『青森くらぶ』係です。

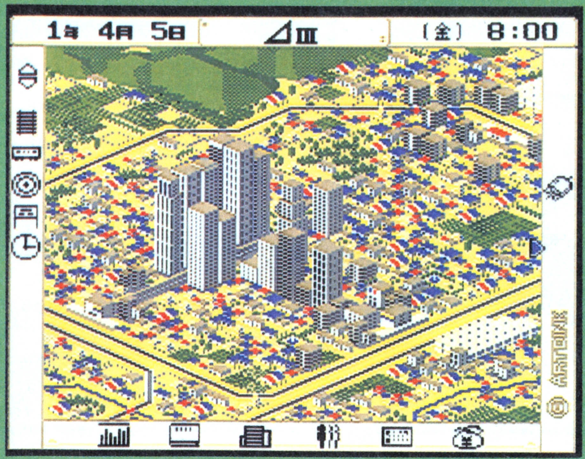
でわでわ、今度はシェリーウェバで会おうね。

お便り大募集

PCエンジンのゲームシーンは
ジャンルもいろいろにパワー全開！
気になる新作ソフト
15タイトルまとめて紹介だっ！

game scene

※バックの写真は、実在のA III とは関係ありません



鉄道経営の本格SLGが登場だ！

A列車で行こう

発売間近の『AⅢ』。ゲーム序盤で悩みそうなポイントを、2回に分けてキミだけにこっそり教えよう。必読だゾ！

アートディンク／6月発売予定／価格未定／SLG

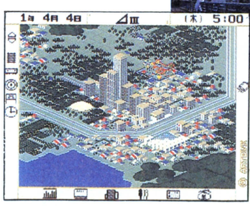
必ず儲かる路線教えます

STEP1 君が社長だ！

『AⅢ』は、キミが鉄道会社の社長となって街の発展を目指すゲーム。街をうまく発展させるには、お金が必要(当たり前ダヨネ)。でもスタート時には、わずかなお金しかない。これを元に鉄道を作り、資金を増そう！



➡限られた資金を元に、発展した街を作り出すのだ！



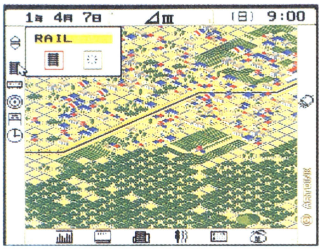
⬅何もなかったマップ上に、生み出された美しい街。キミはこの風景を見られるか!?

STEP2 何はなくともまず線路

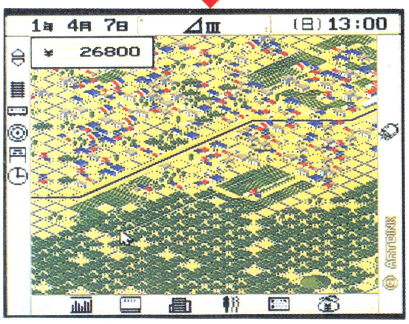
社長のキミが一番最初にするのが「線路を引く」こと。線路は画面左側の『Rail』メニューを使って好きなように引ける。お金さえあれば、マップの全部を線路で埋め尽くすこともできる。ただし、適当に線路を引いてもお金のムダ。ベストの配置を見つけよう！



➡どんどん伸びていく線路。どんな線路も自由自在。路線を決めるのは、社長のキミだ！



⬅線路を引くには画面左の『Rail』メニューを使う。長さによってかかるお金が変わるぞ。



⬆マップで線路の始点をクリックすると、カーソルの動きにあわせて白い点線（線路）が伸び縮みする。終点でもう一度クリックすると線路が引けるのだ。

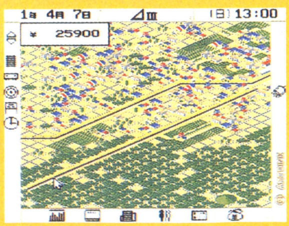
SIMULATION GAME
RAILROAD MANAGEMENT
URBAN DEVELOPMENT

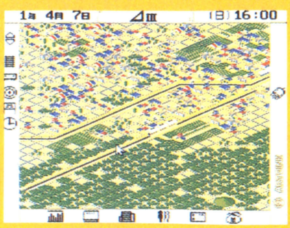
A.III.
A列車で行こう

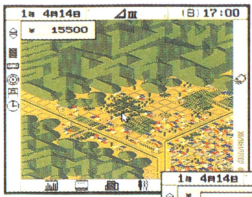
これがベスト配置だ！

上でもいったように、線路を引くにはお金がかかる。また、いったん引いた線路には「維持費」という新たなお金も必要になるから、適当に引くのはお金のムダになるばかりだ。だからゲーム序盤では、あまり長い線路を引かないのが鉄則。

「じゃあどんな線路を引いたらいいの？」と悩むキミのために序盤のベスト配置を教えよう。ゲームを始めたら、最初からある駅のそばにまっすぐな線路を引くこと。長さは1画面分くらいがちょうどいい。これくらいの長さだと、お金もあまりかからない。駅や列車、ダイヤの組み方によっては、この線路だけで大儲けすることもできる。まずは「まっすぐ1画面」がベストだ！







←山・海などマップには線路が引けない場所がある。そんな場所に、ムリヤリ線路を引こうとすると…

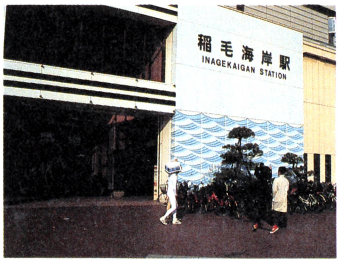


➡どこからともなくヘルメットをかぶった鉄道部長が現れる。そして、このように怒られてしまうのだ!

マップに線路を引く時は地形にも気をつけよう。山や海には線路は引けないし、川を横切るには橋を作らなくちゃいけない。この他、前からある線路に直角に交わるような線路も引けないことになっている。ゲームを始めたら、線路の引けない地形をチェックしよう!

STEP3
駅作りが街の基本だ!

線路を引いたら(きっとベスト配置だよね?)次は駅を作ろう。駅は街が発展していく拠点となる重要な建物だ。『AⅢ』では大小2種類の駅が作れる。小さい駅は少ないお金で作れるけれど、集まるお客さんも少ない。大きい駅はその反対だ。



←駅がなければ列車は止まらないし、街も発展しない。駅作りは街の発展の第一歩なのだ!

街の発展を目指すなら、大きい駅(駅ビル)を作った方がいい。お金はたくさん必要だけれど、道路が伸びるからだ。伸びた道路の両脇には、建物が勝手に建ち、人口がどんどん増えていく。迷わず駅ビルを作ろう!



←駅を建てるには『Station』メニューを使う。選べるのは大小2種類。資材をあつめて、大きな駅を建てよ

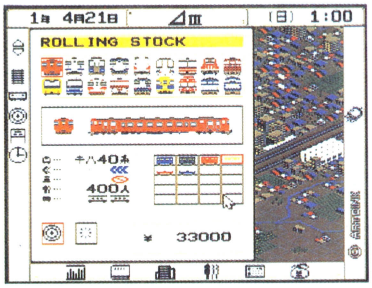


➡駅ビル付きの大きな駅からは道路が伸び、道路に沿って街は発展していく。人口もどんどん増えるぞ!

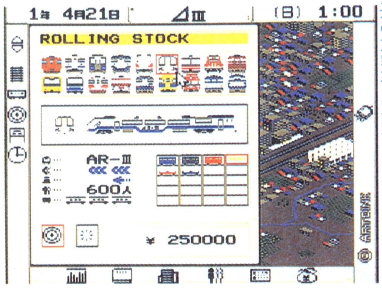
STEP4
儲かる列車を買おう!

線路と駅の次には走らせる列車を決める。『AⅢ』には全部で18種類の列車があって、それぞれに特徴がある。ゲーム序盤でおすすめなのが「AR-Ⅲ」。収益率はナンバーワンだ。絶対儲かると思うので使ってチョウダイ。





←全部で18種類もある列車。特徴も色々だ。どれを選ぶか迷うカモ!?



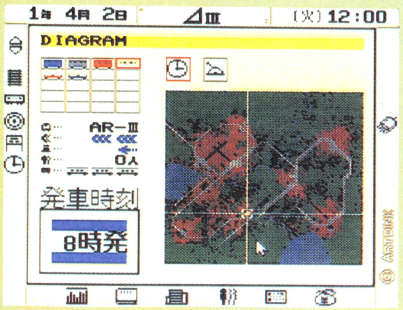
←一番儲かるのが、このAR-Ⅲ。高速の旅客専用列車なのだ。

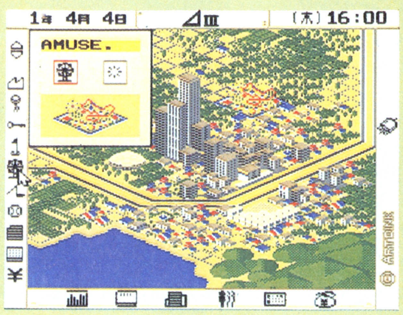


来月号では……

めでたく鉄道会社の社長となったキミ。線路・駅・列車の鉄道3点セットは無事に揃ったかな? 来月号では、この3つを使って実際にお金を儲けていく方法(ダイヤの設定)と、街に彩りを添える建物(マンション〜遊園地まで)の作り方を紹介しよう。もちろん『AⅢ』の操作方法も詳しく紹介するつもりだ。

発売直前の最新情報もお伝えするので、期待していてくれ!





流砂の地下神殿を攻略だ!

天使の詩II
～堕天使の選択～



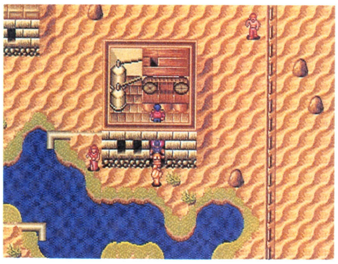
前作『天使の詩』の100年後が舞台となっているこのゲーム、どうやら前作のキャラが登場するらしい。いったい誰なのか。

RIOT / 発売中 / 7800円 / RPG

オアシスのラハーサ、そして流砂の地下神殿

流砂の地下神殿

ジーアの故郷、オアシスのラハーサに到着したフェイトたち一行は、リアーナの記憶を探る手伝いをするかわりに、昔、魔物を封じこめたといわれる流砂の地下神殿を見てきてくれとたのまれた。長老のたのみを聞き入れたフェイトたちは、砂竜の封印を確認すべく地下神殿へと向かうのであった。



⬅オアシスのラハーサは太古の科学技術が残る村。ポンプによって水を汲み上げて生活している。



⬆ラハーサの西に位置する流砂の地下神殿は、太古に砂竜という砂漠の魔物を封じこめたといわれる所だ。

流砂の地下神殿は何者かの手によって、荒されていた。フェイトたちは、砂竜が封じられている地下4階に急いだ。しかし、そこでみたものは、砂竜を復活させようとしているダーク教の神官だった。そして、フェイトたちの目の前で砂竜がついに復活した。



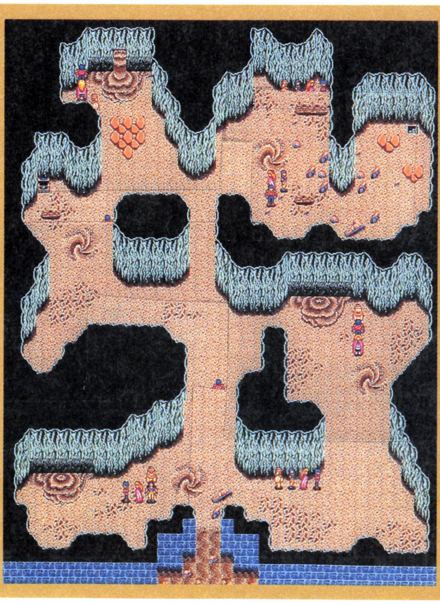
⬅砂漠の精霊を祭り、砂竜を封じ込めたといわれる地下神殿。どんな所なのだろうか。

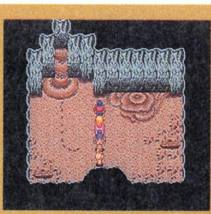


➡やはり、誰かが神殿に侵入していた。はたして、その目的は何なのだろうか?

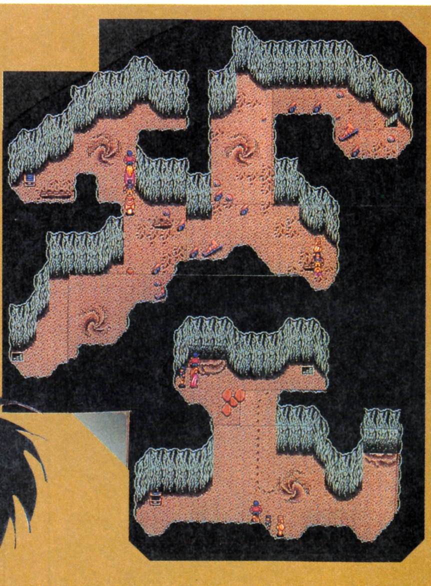
流砂の地下神殿

神殿1階▶

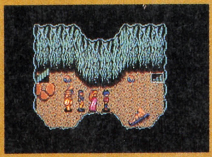


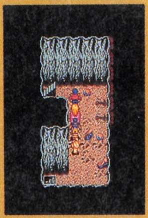


▲神殿地下1階▶





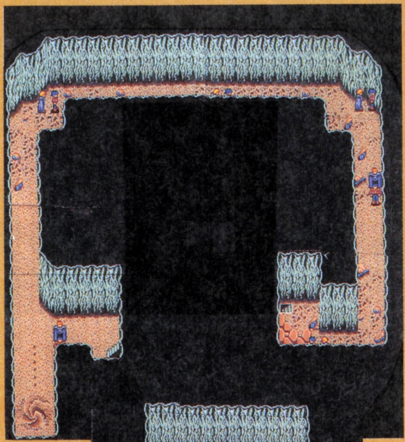


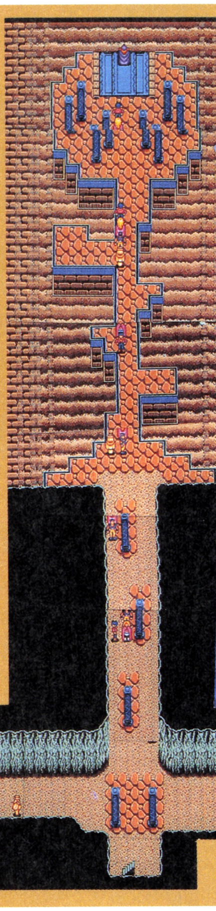


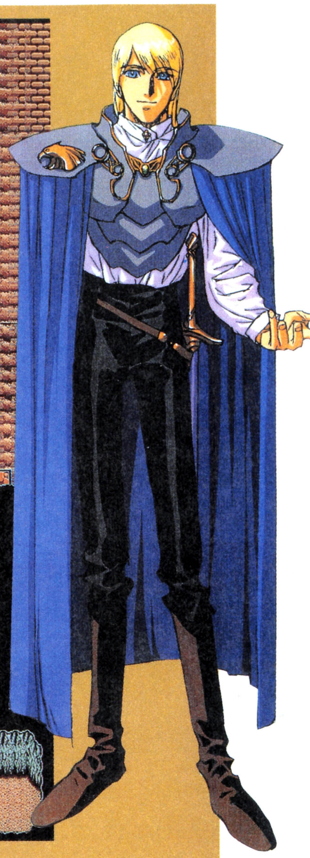
神殿地下2階

流砂の地下神殿は、地下4階まである地下ダンジョン。ここに掲載されているマップには、普通に階段を昇り降りしたのでは、行くことのできない部屋も存在する。その部屋に行く方法はここではあえて書かないことにする。ヒントは、地下神殿内にある何者かの足跡。あとは自分の頭で考えてみればすぐわかるはずだ。

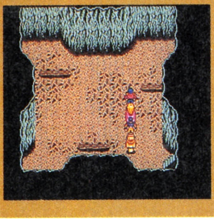
神殿地下3階

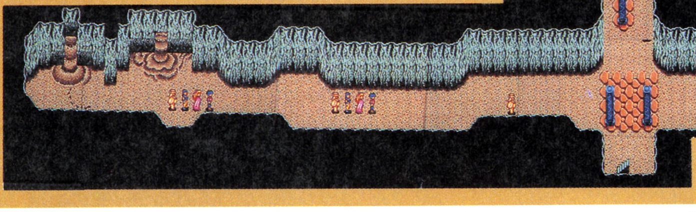






神殿地下4階





流砂の神殿の戦い!

流砂の地下神殿は、太古に砂竜を封じこめたといわれる神殿だ。砂竜の邪悪な力は、封じ込められた今でも、神殿内に漂っている。そして、その邪悪な力に呼応するかのように地上とは比較にならないほど強力なモンスターが生息しているのだ。体力を回復しながら慎重に進んでいこう。神殿を進んでいくと、最後には復活した砂竜との戦いが待っている。砂竜は時々、雷攻撃を使ってくるが、慎重に戦えば必ず倒すことができるはずだ。



⬅侵入者はダーク教の神官だった。砂竜バラル・クォ・ナーガを復活させて、いったい何をしようとしているのか？



➡復活した砂竜が、その巨大な姿を現わした。果たして勝つことができるのか？

そして、フェイトの旅は続く…

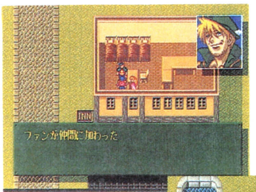
流砂の地下神殿を後にし、ラハーサに向ったフェイトたちを待ちうけていたのは荒れはてた村の姿だった。そして、街を襲った神聖騎士団を率いていたのが、なんとシオンだったのだ。「すべては地上の平和のためだ」そう言い残してシオンはフェイトたちの前から姿を消した。フェイトはシオンを追うべく南へ向かう。そして幻霧の森を抜け、カルーラに到着したフェイトたちは、ランゾーと別れ、新しい仲間ファンと出会う。街の宿屋から、貨物船に乗り込むシオンを目撃したフェイトたちは、彼を追って船への密航を決意した。



⬅荒れはてたラハーサに一人、血だらけで残っていたシオン。彼が村人を殺したのだろうか？



➡通り抜けた者がないといわれる幻霧の森。ここを抜けだすには、塔の最上階にある鏡が必要だ。



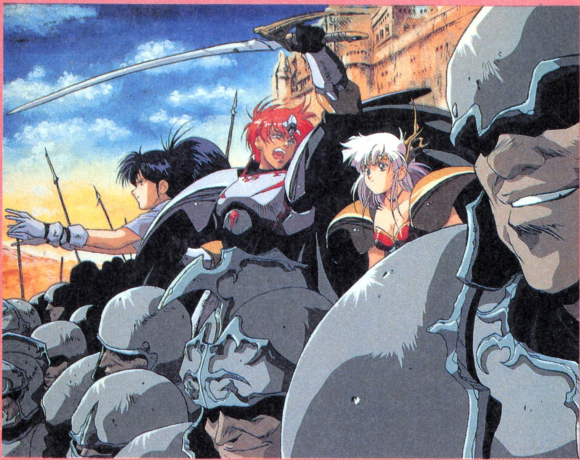
⬅ランゾーがパーティからぬけ、ファンが仲間に加わった。彼にはウリムダークで会っているよね。



➡カルラの図書室で過去の歴史書を発見。天使たちと魔王の戦いは天使が勝利した。



⬅船の中で出会ったシオンを問いつめるフェイトの前にあらわれた謎の赤騎士。彼は何者か？



シミュレーションRPGここに極まる!!

ラングリッサー

シミュレーションRPGの最高峰との噂も高い「ラングリッサー」が、ついにROM²に登場だ!! こいつは見逃せないぞ!!

メサイヤ ／ 8月上旬発売予定 ／ 価格未定 ／ SLG

伝説の秘剣「ラングリッサー」を巡って世界が動きだした!!

その力は世界を制す!!

遥か古えの時の彼方から伝わる魔剣「ラングリッサー」。手にした者に無限の力を与えると言われるこの剣は、常に争いの中心にあった。しかし、善なる人々の命がけの戦いによってついに秘剣として封じられ、伝説の英雄の血を引くバルディア王家の手により、欲深き者、悪しき者共から守られていた。



➡妖しく輝く秘剣「ラングリッサー」呪われた剣が、今、解き放たれる…

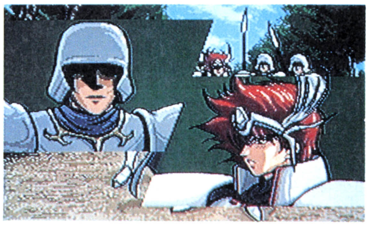
だが、その堅固な守りも崩れ去る時が来た。ダルシス帝国皇帝ディゴスが、「ラングリッサー」を求めてバルディアに侵攻を開始したのである。バルディアの王子レディンは包囲された王城よりからくも脱出、再び祖国を取り戻すべく、闘いを決意するのだった。



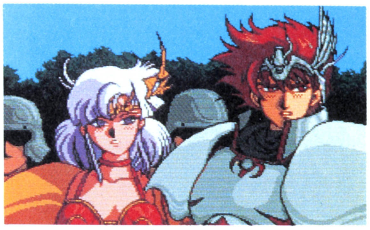
➡打倒帝国を決意、戦いに身を投じるレディン。

この戦いは負けられない!!

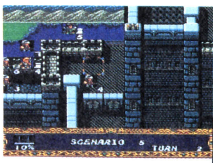
世界を震感させる力を持った秘剣「ラングリッサー」が悪の皇帝ディゴスの手に渡れば、世界はまたたくまに制覇されてしまうだろう。そうなれば世界は一体どうなってしまう事か。「ラングリッサー」を守るバルディアの後継者として、負ける事の許されない戦いに突入したレディン達の運命やいかに!?



➡味方の兵から報告を受ける。戦いに厚みが出るシーンだ。



➡ナームと相談。こういったシーンが各所で展開する。





⬅限られた画面内に効果的に情報が配置されているから戦略に集中できる。

➡移動できる範囲を色違いで表示。移動力の計算はコンピュータが行う。

レディンは戦いの中で様々な出会いと別れを経験し、しだいにたくましく成長して行く。また、彼を取りまく仲間達はみんな個性的な連中ばっかりだ。そんな彼らがくり広げる戦いの様子は、SCDならではの大容量を駆使した美しいビジュアルシーンでバッチリおがむ事ができるぞ。

指揮官システムを使いこなせ!!

「ラングリッサー」は、指揮官システムという独自の戦闘システムを採用している。これは、指揮官キャラに指揮される傭兵キャラは、各キャラ特有の指揮範囲内で戦闘を行う際に指揮修正という数値が加算されるというシステムだ。この大部隊を指揮する気分を満喫できるシステムは熱くなる事受け合いだ!!

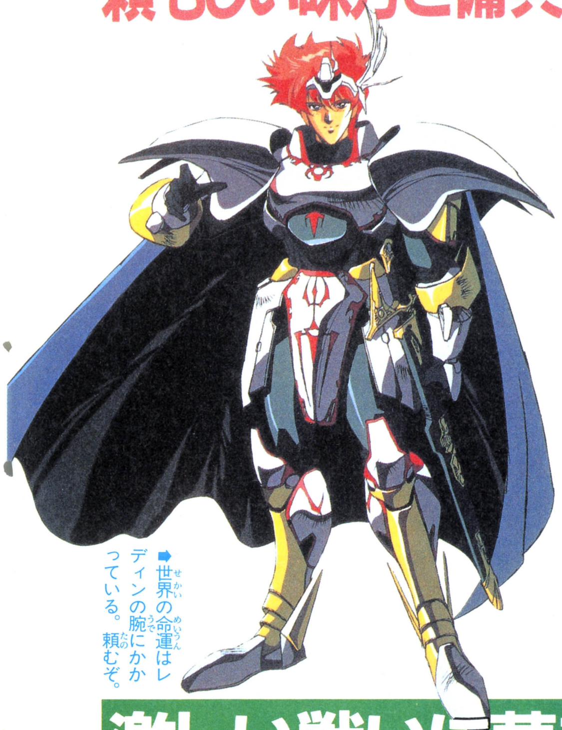


➡指揮範囲は指揮官ごとに少しづつ違っている。そんなの憶えきれなーい、って人も大丈夫。



➡これこのように、カーソルをキャラに合わせてボタンを押せばどーんと表示されるって寸法さ。

頼もしい味方と傭兵達を操って、世界に平和を取り戻せ!!



➡世界の命運はレディンの腕にかかっている。頼むぞ。

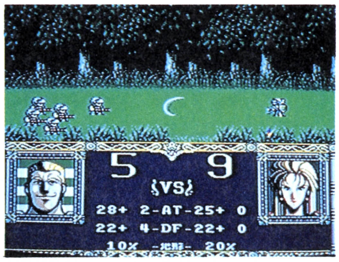
キャラは小さくても、雰囲気はバッチリだ!!

シミュレーションはキャラが小さくて…と言う人も大丈夫！「ラングリッサー」は小さなキャラを利用して集団対集団の戦闘を再現しているんだ。フィールド上でも広範囲を表示出来るから魔法等の効果もスゴイぞ!!

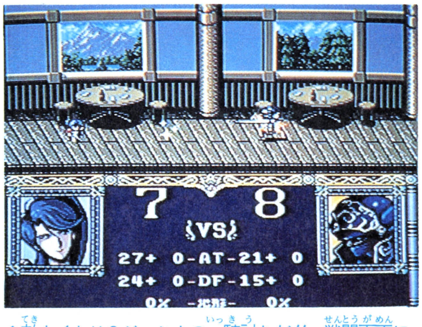
さらにキャラごとに違った攻撃方法のアクションを持っているから迫力倍増だ!!



⬅フィールド上の敵集団にジェシカの魔法が炸裂!! 魔法もそれぞれアニメーションするのだ。



⬅ソーン指揮下のソルジャー対敵女性指揮官。こりゃちょっとばかしソーン側不利だねぇ。



⬆敵ナイトＶＳジェシカの一騎討ちだ!! 戦闘画面にはこのように地形効果等の情報が細かく表示されるぞ。

激しい戦いに華をそえる女性キャラクター達!!

戦闘とは本来体育会系の雰囲気がついてくる物（まぁ最近は必ずしもそうではないけどね)。たしかに男と男が力の限りぶつかり合う戦いには熱いモノがあるが、あんまり殺風景なのもちょっとねえ…。

その点、「ラングリッサー」は大丈夫！ ヒロインの元気少女クリス、女性ながら騎術にすぐれた頼もしいナーム、物語の鍵となる秘密を知る唯一の人物ジェシカと、君達のニーズに合わせた３人の女性が熱い戦いをさらに燃える物にしてくれるぞ!!

さらに敵にも女性キャラが登場。まさにいたれりつくせりだ!! こいつは期待しといて損はないぜ！ うぅ〜んわくわく。



➡なんと、近衛兵団の隊長だったそうだ。強い女の子はお好みかな？（なんだそりゃ）

⬅神秘的な大人のミリョクがたまりません。ハッキリ言って好みです（おいおい)。

⬆レディンに淡い恋心を抱いているそうだ。チャームポイントはおへそ（本当かよ)。



ライアの行く手に待つものは……

モンスターメーカー 闇の竜騎士

発売前人気チャートの上位をひた走る「モンスターメーカー」のオープニングを、今月は少し変った切り口で見てみよう。

NECアベニュー／発売日未定／価格未定／RPG

ドラゴンとの出合い。すべてはそこから始まる……

いつものように村の近くのモスパルドの森を散歩していたライアは、ひょんなことから森の中で一匹のドラゴンと友達になる。
ドラゴンと一緒に森を散策していたらライアは幼なじみのレイを見つけ、ドラゴンと引き合わせる。最初はおどろいていたレイも事の成り行きを理解し、精霊の少女と共に話に花を咲かせていた。
その時、精霊の少女が火事らしい煙に気付いた。それはライアの村の方角だった…。











ストーリーの鍵を握るのは「ドラゴン」だ!!








ロードス島戦記
ファリスの聖女
大地母神(マーファ)、ついに降臨か？
第19章
山田章博
原作／水野 良
NEECE THE DAUGHTER OF MARPHA


ズ
ゴゴ
ゴ
ズゴ
ゴ
ズ
ゴ


ゴゴゴゴ
大地母神(マーファ)を
…呼(よ)んだか
ブ!


マーファ…


偉大なるかな
大地母神
すずろかに
依り来たらん
ふたつなき
御身の御姿の
ザ‼
その荘厳の
きわみの前に
こころたえ
うなじたれ
つつしみて


我(われ)とひとと
御身(おんみ)がほめ歌(うた)
うたいつぎぬ


ザザザザ


見ろ
魔神供が…
大地母神の懐に
呑みこまれてゆく
ニース様！


ファリスは偉大なり！
御身の聖なる左手は
邪悪なる刃の前に不壊の楯たらん!!
キャア!!


ベルド
…



我ヲ讃エヨ
！
我ガ名ハ
全キ魂ノ自由
得難キモノニシテ
汝ニ親シキモノ
ナリ


待てファーン!!
普通の剣では歯がたたん
魔法の武器があったところでこのままで奴は倒せんよ


ウォート
ああ
そこにいるのかウォート？
魔法で俺を呪縛しろ
奇跡の源魔術の根源たるマナは
見えざる磐石となりて汝を塞ぎぬ
寸毫も動くこと能わじ
名もなき狂気の神に
魅入られたな


「名もなき狂気の神」…？
ダークエルフの中にもその神に仕える闇司祭がまれにある
神代の昔に相討ちして果てた筈のマーファが
司祭の身を依代にしてその力が揮えるなら暗黒神とて同じ事
酷いものだ
我らエルフの森の犠牲者も大方は…
あの魔剣に魂を打ち砕かれた仲間の手に罹った


この男でなければ即座に廃人になり果てるか…
さもなくば自らが狂い死にするまで殺戮の限りを尽くしていたろう
あの黒き娘
やはり暗黒神の祝福を受けたものか
神々の戦さが再び人の世に繰り返されようとは…

次号に続く

ロードス島戦記
商店　MPC店



⬅千葉県／青木みささん　妖艶な香りが漂う彼女。その双眸に映る姿は…

先月号であんなこと（どんな事だ？）を書いてから、ハガキがくるわくるわの大にぎわいなのだ。うれしい悲鳴ってやつ。よ〜しこの機会に増ページでやりたいね。今、みんなのパワーがあれば可能だよ。というわけで「すいませ〜ん編集長ぉ、ページくださーい!!」（笑）

投稿量4.7倍(当社比)の中間発表！

第1位　フラウス　20票



⬅京都府／市川ポム最生さん　書くたびに上達しているぞ。



⬅東京都／紅の藤川忍くん　〆切は特に決めてないからね。



⬅大阪府／SHIOKIくん　なんだかかわいくていいぞー。



⬅北海道／碧峰さいきさん　コミックは不滅なのだ〜。

さすが本作品の主人公／　1番人気だわね。男女から支持があり中間発表の時点で1位をかっくとく〜。このままにげきれるか？

第2位　ニース　11票



⬅東京都／元田剛くん　そう、きみの票が順位を左右するの。



⬅千葉県／艶崎輝竜さん　なに、受験生ィ。そうだったの。



⬅福岡県／翠雲純さん　表のディード、のっけちゃったよ。



⬅広島県／服部まこさん　応援ありがと。身にしみる思い。

女っておしとやかにしてた方がいいのかな。活発な女性が目立つ中、ひかえめな彼女の存在はみんなの清涼剤になっているのかも。

第2位　デーモンロード　11票



⬅千葉県／おらとりおくん　その気持ちが大事なんだよな。



⬅神奈川県／EXPOくん　グリフォンが超かっこいいぜ。



⬅大阪府／乱竜二さん　人を魅了するなにかがあるよね。



⬅山口県／村崎めぐみさん　編集部ケロが気にいってたぞ。

美しいものには、やっぱりみんな魅かれるわねー。女の子でもやっぱ、あのバディには、目がいくし。……はぁー。

PC版『ロードス2』の情報お知らせコーナー↙

今回はとりあえずの中間報告ってことだけど、どーだったかな？　4位以下と言うとファーンが6票、ベルド5票、エンディカとウォートが3票で並んでいます。まだまだ逆転のチャンスは大いにあるから、ここに名前のないファンのコも早速ペンを手に取り、イラストを描いてハガキをだそうね。まだまだ間に合うぞ。では今回はこんなとこで。バーイ、さんきゅう。



⬆千葉県／ロリるん太くん　さすが何を描かせてもうまいじゃん。



⬆福島県／駿河皇さん　そんなことはない。気持ちをこめろ！



⬆静岡県／平成3年々賀葉書くん　ほのぼの賞をあげよう。(笑)

シルフのささやき



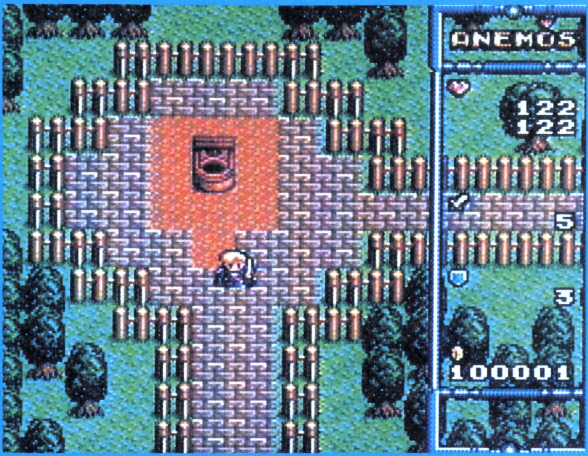
まずは主要人物を紹介していきたいと思いまーす。イラストは翠雲純さんありがと。

舞台はフレイムより始まります。登場人物はスパーク、グリーバス、リーフ、アルド・ノーバ、ライナ、カシュー王、スレイン。このほかパーンやディードなども登場するかも…

おたよりのあて先は　〒162　東京都新宿区新小川町1-14　NAOビル　㈱PCエンジン編集部「ロードス島商店」係

これぞユーザーフレンドリー！

風の伝説ザナドゥ



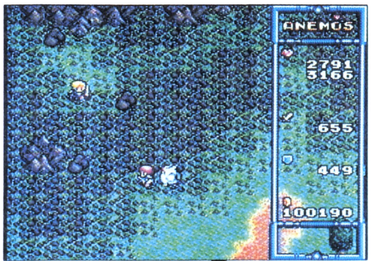
パーティプレイ可能なA・RPGという画期的なスタイルを持つザナドゥは、さらに斬新なシステムでいっぱいだ!!

日本ファルコム／発売日未定／価格未定／A·RPG

『ザナドゥ』ならではの親切システムが盛りだくさん！

全員集合!!「集まれ」システム

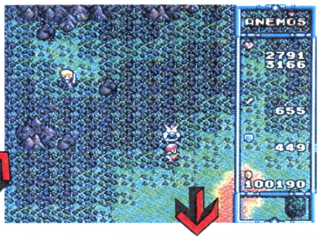
風の伝説ザナドゥのフィールド上での戦闘は、パーティのメンバーが自分で判断しながら戦ってくれるというのはもう知っているよね？ もちろん障害物なんかも勝手によけていってくれると言うワケだ。でもここだけの話、かしこい彼らにも弱点があるらしく、ときどきいりくんだ地形に引っかかって、アネモスの所までこれなくなってしまったりするんだな、これが。そんな時に重宝するのが、この「集まれ」コマンド。一発かませば効果てきめん。全員がアネモス目指して脇目もふらずに一直線だ。こいつぁ便利だね！



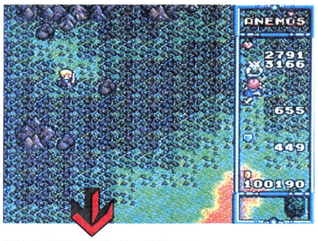
⬅戦いすんで日が暮れて、彼らの間には地形が横たわる…



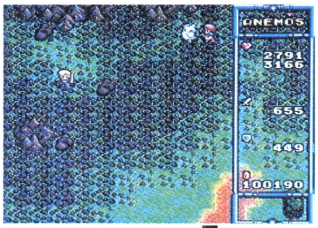
➡そこでリーダーたるアネモスの「あつまれ！」の一言。すると…



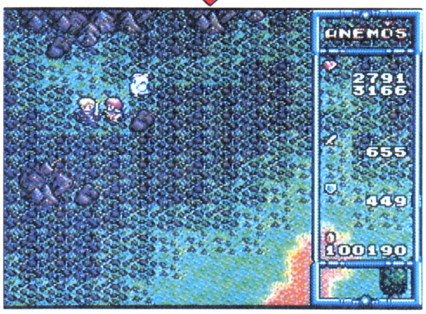
⬅その声に導びかれるかのように移動を開始する2人（1人と1匹だよな？）。さて、無事にたどりつけるのだろうか。



➡アネモスを訪ねて三千里。彼らの前にはステータスウィンドウも障害とは成り得ない。いざ進め、アネモスのもとに！



⬅あぁ、ついに貴方に会えるのね!! もう涙があふれて…やっぱ目的のある人生って素晴らしい！（そうかぁ？）



⬆長い長い道のりを経て、とうとう感動の対面を果たしたアネモス達！ やっぱり仲間っていいもんだよな!!

ショップでご対面

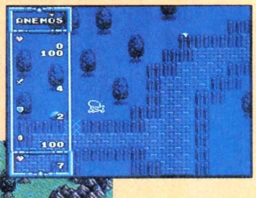
風の伝説ザナドゥはショップの画面も一味違うぞ。店主と対面して実際に品物をやり取りするシーンには今までにない感触があるぞ。



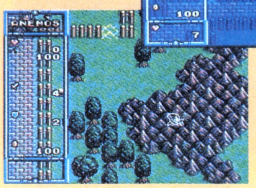
⬅別の業界の体質について議論を戦わせている訳ではナイ。選択したアイテムが台の上に乗っているのが見えるかな？

浮遊霊の恐怖？

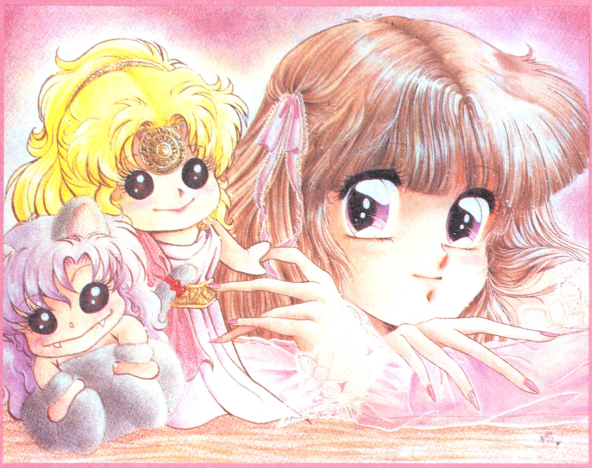
うかつにも死んじゃった場合、なんとアネモスは幽体になってしまうんだ。でも大丈夫、この状態でも移動でき、さらに驚いた事に生身では通れない場所も通り抜けられてしまう!! もっとも幽体だから会話もできないし、戦闘が起こることもないだろう。とっとと復活させよう。



➡う〜ら〜め〜し〜や〜。あぁ、こんな姿になっちゃって…。



⬅見よ!! ユーレイには山も何も関係ない!! 復活は教会でね。



時空を超えて美香を追え！

CAL II

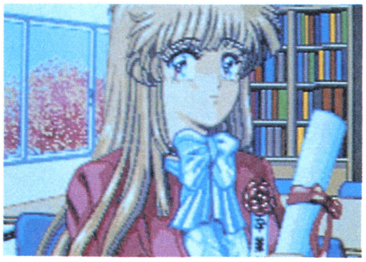
驚異的な映像クオリティが、まもなくPCエンジンに上陸する。気合い充分の制作スタッフが作る幻想の世界！

NECアベニュー／3月31日予定／7800円／AVG

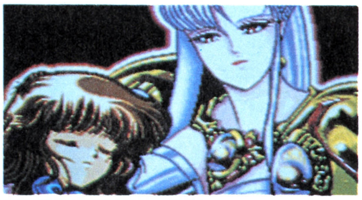
やはり愛は最強なのだっ！

かくして彼女は連れ去られた…

主人公のワタルは卒業式の終ったその日、恋人の美香の思い出を語っていた。そのとき口から出た何気ない一言で、彼女は遠い時空へと連れ去られてしまうのだった。これじゃ恐くて何も喋れないよな。



⬅彼女が美香ちゃん。パスタのような髪の毛が愛らしい。



➡"呪文"によって現れたアイオーンが……。

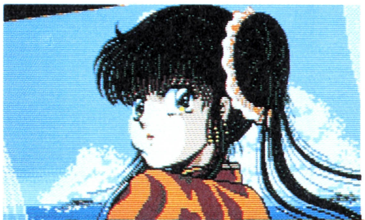


⬅待て！ 人の話くらい聞け！

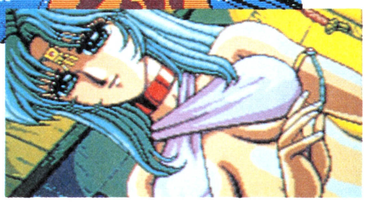
アイオーン！ 美香を返せっ！

女神『カリス』を探せ！ワタルの追跡行が始まる

問答無用で美香を連れ去る、時の女神アイオーン。ワタルは愛と美の女神ヴィーナスの力を借り、美香を取り戻すため、どこかの世界にいる3人の「カリス」を捜しはじめる。



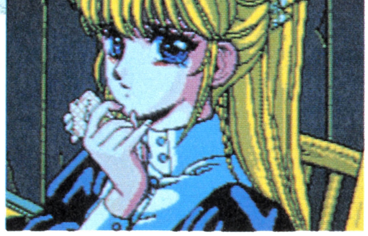
⬅彼女の名前は秀蘭。不幸な身の上の女の子なのだ。



➡元貴族の娘、シエラザード。



⬅お困り真っ最中のお嬢さんだぞ。



➡西部の時代では復讐に燃える女の子と出会う。

CAL II美術館



⬆埋もれていた写真その1。これはスペインであえるアルタミラかな？ 笑顔がまぶしいね。



⬆続いてその2。こちらはヴィーナスのペットである（笑）チェスだが……。なぜ武装する。



エクセリヲンSOS!

トップをねらえ! Gun Buster Vol.2

艦隊は戦闘を開始した！　スミスとペアを組んでの初出撃となったノリコだが……。先月に引き続き、後半戦を徹底紹介！

リバーヒルソフト／発売中／7200円／DC

宇宙に散った小さな愛!! ノリコよ、苦境を乗り越えろ!

さらば、スミス……

実戦の緊張にのまれ、うろたえるノリコ。戦闘はエクセリヲン艦隊側の一方的な敗北で終わった。帰還したノリコはスミスの姿を探すのだが……。



⬅スミスの返事はなかった。失なわれた物は大きい。ノリコは自分の非力さを思い知る。



➡轟沈したタージオン。無残……。



⬅仲間のトップ部隊も被害が大きい。



➡宇宙怪獣の研究結果を報告する学者さん。あんたそれでも人間か（笑）。

宇宙に浮ぶゴミですな…



⬅スミスを捜して、ノリコは艦内を当てもなくさまよう。様々な場所で浮かぶ思い出……。

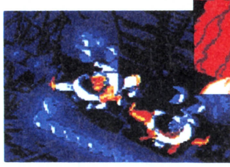


➡「もう誰も死なせたくない！」ノリコはコーチに、新型機の特訓を頼むのだった。健気だねぇ。

スミスは、もう戻ってこない……。できたばかりのパートナーを失い、ドン底まで落ち込んだノリコは、コーチに特訓をしてくれるよう頼み込む。それを見ていたユングは、ノリコに勝負を挑むのだった。宇宙に出たノリコは、そこでスミスを失った悪夢を見る！彼女の心のキズは、思った以上に深かったのだ……。負けるなノリコ！



➡ユングはノリコに嫉妬を感じているのか？

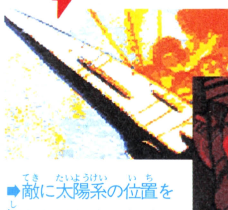


⬅宇宙へ出るノリコとユング。だが……。



⬅「いやだぁ！ もういや！」焼き付けられた記憶は、ノリコを錯乱させるのだった。

メイデイ!! メイデイ!!



⬅亜空間内での敵の攻撃が！　まずいぞ！



➡敵に太陽系の位置を知られてしまった！

ワープアウトできたのは、エクセリヲンの他2艦のみだった！　もう後はない。地球を守るため、残された艦隊の総攻撃が始まる。しかしノリコは艦内待機を命じられてしまうのだった。敵の熾烈な攻撃を受けるトップ部隊！　立ち上がれ、ノリコ！



➡お姉さまも大ピンチである。



⬅「今までの自分は死ぬわ！」これぞ決意！



➡地球の未来を守るため、ガンバスターは出撃する！

行け、ガンバスター！



あらゆる動きを完全マスターしよう

フィーンドハンター

エースハンターとなるためには、より深い戦い方を憶える事が必要。そこで今回は必殺技を含め、様々な戦い方を伝授しよう

ライトスタッフ ／4月16日発売予定／7800円／A・RPG

これでフィーンドとの戦闘はバッチリだ!!

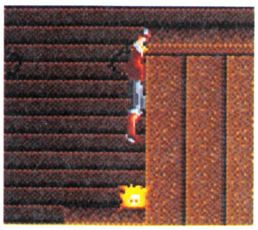
ガケからガケへ飛び移れ！

最大の敵は地形だ！ と言ってもいいくらい、よくフィードは落ちて死ぬ。腕利きのハンターも、しょせんは人間なんだね(笑)。でもここで落下死ばかりしているようでは、敵に出会うなど夢のまた夢。まずは自由に移動できるようにならなくては、敵にたどり着くことすらできないぞ。



⬅基本のダッシュ。歩きながら、さらに進行方向へ✚キーを押そう。





⬆走りながらナナメ上ジャンプ！ これが飛距離も高さも一番なのだ。

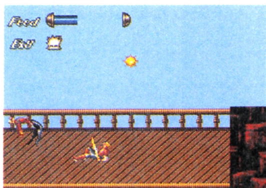
⬅ガケの前でジャンプ+上。よじ登る基本はこれ。

スライディングにバック転！ 多芸多彩なフィードの攻撃！

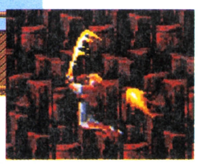
さぁ肩ならしが終わったら、今度はいよいよ戦いだ。序盤の敵は動きも単純だから、トレーニングにはもってこい。最初は基本的な剣の振り方を憶え、必殺のサイコアローとサイコスパークにも挑戦してみよう。どちらもキマれば気分ソーカイだぞ。マジで。



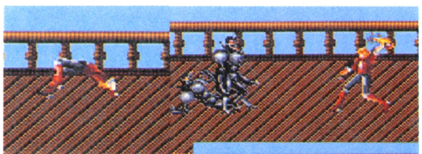
⬆画面が止まってCDの読み込みが始まったら、バトル開始だ！



⬅スライディングはナナメ下+Ⅱキー。使えるぞ。



➡ナナメ上ジャンプ+Ⅱキーで回転斬りだ！





➡✚キーの下で+Ⅰでバック転。その最中にⅡキーを押せばサイコアローだ。ただし成長させないと出ないぞ。



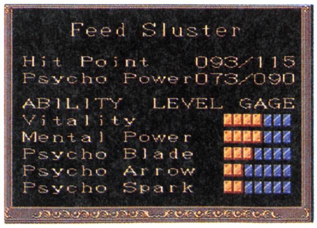
⬅サイコスパークのチャージ中。✚キー下+Ⅱボタンだ。



➡終わったら✚キー上+Ⅱボタンで発射！

あわてるな！ サイコパワーは満タンかな？

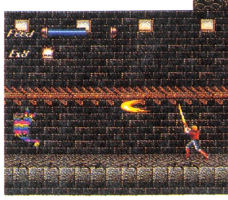
必殺技はレベルが上がるほどサイコパワーを消費する。１つの戦闘が終わると、パワーはかなり減る事になるだろう。そんなときはポーズをかけずに一休みする。するとフィードのサイコパワーは満タンになるのだ。



⬅激しい闘いで消費したサイコパワーは、タダで最大まで復活する。ガンガン進むと必殺技が出せないよ。



➡一番使えるのはやっぱりコレかな。



⬅出しにくいが、威力は大きい。



世界最高の名探偵と推理を競え!!

シャーロックホームズの探偵講座II

いよいよ発売間近に迫った、人気の推理アドベンチャー。今回は実際にゲームを進める上での、基本手順を解説しよう。

ビクター音産 / 5月28日発売予定 / 8,200円 / AVG

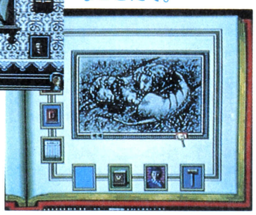
名探偵への第1歩、捜査手順をマスターせよ。

事件の内容を熟知せよ

まず最初に大切なのは、自分が捜査すべき事件をよく理解すること。それなくしては、捜査の成功などおぼつかない。依頼人の話によく耳を傾けることが大切だ。



⬅依頼人の話を繰り返し聞くのは意外に重要なことだぞ。



➡いつ、何処で、何が起こったのかを熟知することが肝心。

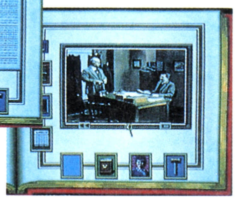
身近な情報源を活用する

捜査をする前に、忘れてはならないのが情報源の活用。ロンドンタイムズ（新聞）あるいは、各専門分野の知人などをフルに活用し、より正確な事実を掴むことが必要になる。



⬅上流階級から底辺層まで、数ある情報源をいかにして使いこなすかが、捜査の成功の鍵となる。





⬅新聞の記事も馬鹿にならない情報源だ。

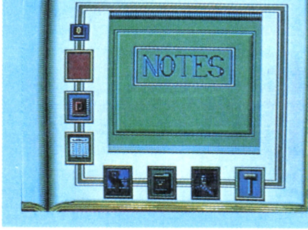
➡ホームズのファイルは非常に便利。

そして、捜査&証拠集め

依頼人の話、そして各情報源を活用すれば、おのずと事件の全容が見えてくるはず。そうなったらいよいよ、街へ繰り出し、捜査を開始することになる。そして怪しい人物を絞りこみ証拠を集める。この際は、ベーカー街のならず者たちが意外に役立つぞ。

重要事項はノートにメモ

メッセージのすべてが音声で語られるこの作品では、重要なことはメモするぐらいの姿勢が必要。幸い住所や、人名ならば書き留めて置けるノートがゲーム中に存在する。こまめに活用しよう。



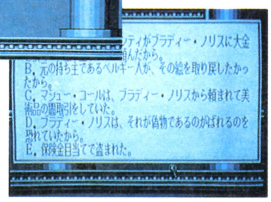
⬅重要な事柄を記録しておくことは、裁判官の質問に答えるときにも役立つぞ。

裁判所で告発だ!!

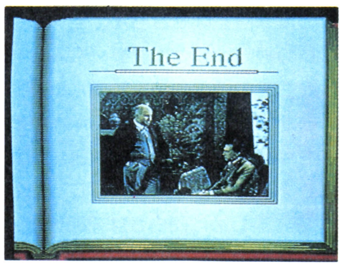
事件の全貌を掴み、真犯人が誰であるかを確信したら、いよいよ最後の締めくくり。裁判所での告発に移ることになる。裁判所では裁判官から事件に関する様々な質問を受ける。これにすべて正解すれば事件は解決となる。この解決に至るまでの、捜査手順が少ないほど優秀な探偵というわけ。解決の際には、ホームズの捜査結果も表示されるぞ。はたしてホームズの推理を越えられるかな？



⬅数々の質問をぶつけてくる裁判官。質問に見事答えて彼を納得させれば事件は解決だ。



➡質問のパターンは実に多彩。これまでの捜査の真価が問われるぞ。



⬅最後はホームズ自身の推理が展開される。はたしてキミの推理はホームズに勝てたかな？



勝PCエンジン game scene 10

欧州最強のアクションゲーム日本襲来!!

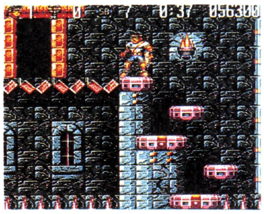
ジム・パワー

ヨーロッパで絶賛を受けたアクションゲームが、ついに登場。国産モノにはないこのセンスを見よ!!

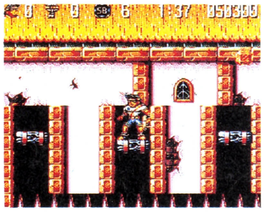
マイクロワールド ／ 発売中 ／ 6800円 ／ ACG

怒濤の攻撃をかいくぐり、反射神経の限界に挑め!!

すべてに及第点を求めた無難な作品が目立つ国内のゲームに較べて、さすがに洋モノは一味違う!! という印象を与えてくれるのがこの作品。一見、ごく普通のアクションだが、プレイしてみればそのノリの違いがわかるはず。あまりにも弱いマイキャラ、そして容赦ない敵の攻撃とトラップの連続は、優等生的なゲームに慣れたプレイヤーの緊張感を呼び覚ますこと請け合い。また、美しく描き込まれたグラフィックと、センス溢れるBGMも必見（必聴）もののでき栄えだ。ありきたりのアクションに飽き足らないプレイヤーは、ぜひこの作品を試して欲しい。



⬅トラップは多種多彩。まずは突然崩れる床。

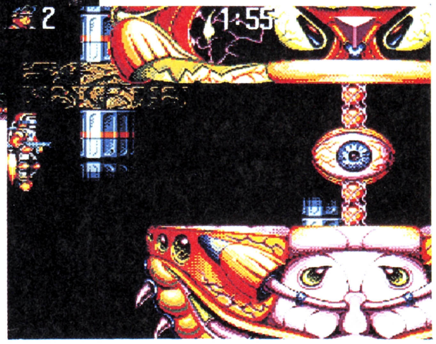


➡上下する飛び石。落ちれば即死となる。



➡面の途中で突然アクションからシューティングに移り変わるといった演出もしばしば。ここら辺りの型破りな感性は、ヨーロッパならではのもの（？）。

⬅ボスキャラはとにかくデカくて迫力満点。しかもこれだけのデカキャラが、なめらかに動くのだ。





勝PCエンジン game scene 11

SDキャラが楽しい"蹴る殴るゲーム"

GALAXY 刑事 GAYVAN

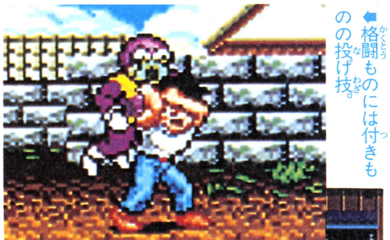
バランスの野望は許さない！ 必殺技や投げ技をして変身を使いこなして宇宙犯罪組織と戦え！

インテック ／ 6月下旬発売予定 ／ 7,800円 ／ ACG

アクションのツボをしっかり押さえた作品なのだ

消息不明のバッチー刑事の後任デカ「ガイバン」。そして兄の行方を追って地球までたどりついた「ミッチー」。かれらが、所狭しと暴れ回る横スクロール格闘アクションゲーム。

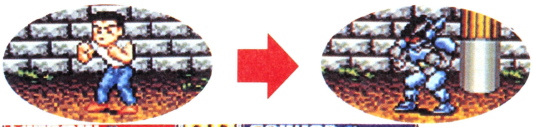
そのアクション性は本格的に仕上げられている。基本の蹴る殴るはもちろん、空中投げや前転など技の種類はじつに豊富（なんと16種類!!）。しかもその数々の技が簡単な操作で繰り出すことができるのだ。群がる敵キャラ戦闘員たちを片っ端から倒して行く爽快感が満喫できるぞ！ さらに2人同時プレイもできるので、友達と楽しめば面白さは、200倍だ！

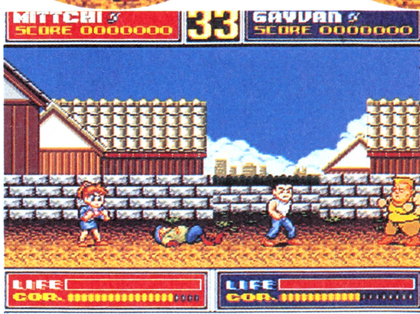


⬅格闘ものには付きものの投げ技。



➡サマーソルトのような高度な技もあるぞ。





⬅格闘アクションの魅力といえば、群がる敵をブッ飛ばす爽快感。2人同時プレイで協力すれば、その楽しさはさらに倍増する（？）。



広大なステージを駆けぬけろ!!

チャンピオン シップラリー

華麗なるドリフトでコーナーを攻める。爽快なレースゲーム登場だ。



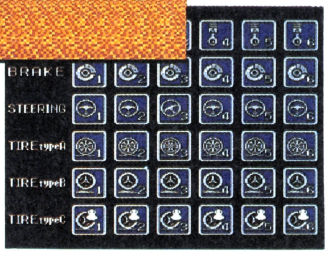
インテック ／7月発売予定／7800円／SPG

マニアも納得!! ラリーの世界をリアルに再現!!

大自然を相手にした過酷なモータースポーツ、それがラリーだ。これを題材にしたカーレースゲームがこの作品。登場するチームはランチャ、トヨタ、三菱など6種類。世界の自然を相手に戦っているチームが実名で登場する。もちろんレースの舞台も起伏にとんだラリーフィールドを忠実に再現しており、市街地や雪原などの変化にとんだコースまでもが体験できてしまう。そして豪快なドリフト走行や爽快なアウト・イン・アウトの操作感、ラリーカーのセッティングなどの、細部にわたって制作スタッフ達のこだわりと情熱が感じられる本格的な作品だ。



⬅市販車の製造時点から、勝つことのみを目的にしているというラリーの帝王ランチャ・デルタ。



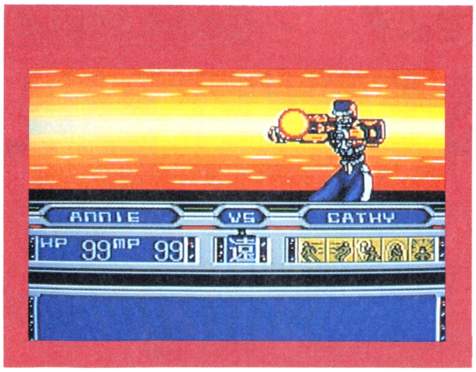
➡エンジンはもちろん、タイヤに至るまで、細部まで再現されているセッティング。



⬅数々の名勝負が行なわれてきた、美しい山間コース。凍結した路面でドリフトで勝負を決めろ!!



➡込みいった市街地コースをアクセル全開で走りぬける!! これこそラリーの醍醐味。



過激に闘う乙女たち!!

メタルエンジェル

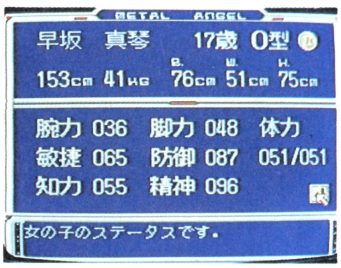
巷で話題の美少女育成シミュレーションに、変わり種が登場したぞ。



パック・イン・ビデオ ／発売日未定／7800円予価／SLG

強くそしてしなやかに、闘う少女は美しい!?

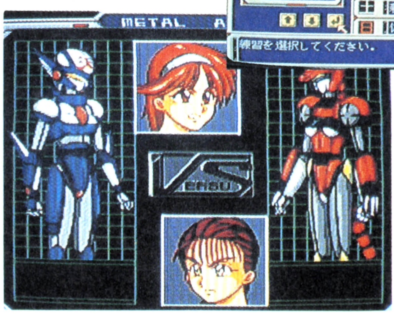
最近PCエンジンでも流行の兆を見せ始めた美少女育成シミュレーションに、これまた流行の格闘アクションの要素を取り入れた欲張りなゲームがこの作品だ。舞台は近未来。そこでは鋼鉄のスーツを身にまとい、過激な戦いを繰り広げる格闘技「フルメタルバトル」が熱烈な支持を受けている。その世界選手権を目指す少女たちのコーチとなって、彼女たちを鍛え上げるのがゲームの目的というわけ。プレイヤーが育てるのは、18歳になったばかりのピチピチ(死語)の5人の少女たち。プレイヤーに与えられる期間は2年間。お嬢様、熱血少女、ハーフなど個性派揃いの彼女たち。知性、体力、精神力、etc……必要になる能力は数多い。バランスよく育てるか、それともひとりひとりの個性を重視して引き伸ばすか。トレーニングメニューの組み立てはけっこう骨だぞ。



⬅プレイヤーが育てる少女たちのパラメータは実に多彩!! 個性を活かすか、バランス重視か……?

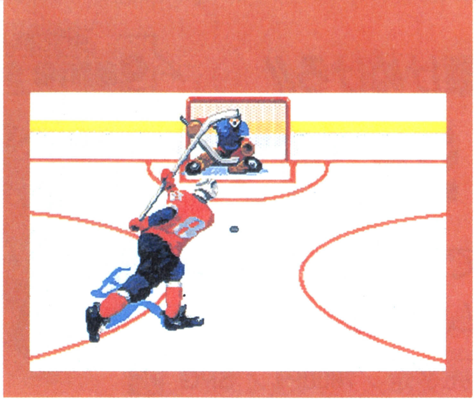
➡トレーニングメニューの組み立てで彼女たちの成長が決まる。コーチの技量が問われるところだ。





⬅大会場面ではアニメーションを用いた迫力のバトルが展開。

最大5人で楽しめる超本格的なスポーツゲーム



氷上で繰り広げられる熱き闘い!!

勝PCエンジン game scene 14

TV SPORTS HOCKEY

テレビ中継さながらのリアルな映像で展開するスポーツゲームシリーズに続編登場!!

ビクター音産／4月29日発売予定／7,200円／SPG 3M

めくるめくスピードとスリル!! 対戦ゲームで熱くなる!

「氷上の格闘技」と形容される過激なスポーツ、アイスホッケー。互いの身体を削り取るかのような激しいチャージと、スケートならではのスピード感溢れるゲーム展開。一瞬の油断が失点につながるばかりか、大怪我さえも招きかねない緊張感は、一度引き込まれたら離れられない魅力に満ちている。その魅力を余すことなく再現しているのがこの作品だ。ドロップパス、スラップショット、チェッキング(体当たり)。手に汗握る激しい攻防が単純な操作で楽しめる。さらに、格闘アクション張りの乱闘シーンまでフォローされるなど、演出も凝っているぞ。

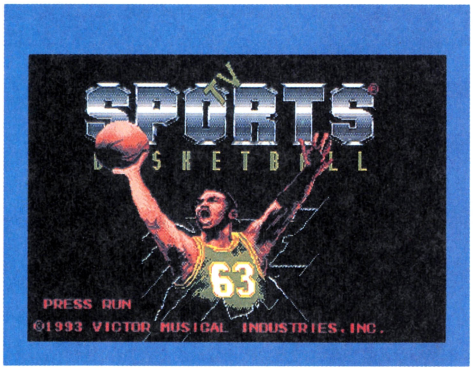


⬅まずはチームの状況を把握する。数値は試合を通じて変化するぞ。

➡いよいよゲーム開始。パックを奪い取ってゴールを目指せ!!



⬆チャージングが激しいと乱闘シーンに突入。ここでは防御とパンチを駆使して、ちょっとした格闘ゲームが楽しめる。これでKOされたほうがペナルティという特別ルール。弱者は去れというわけなのね。



リアルな動きに注目せよ!!

勝PCエンジン game scene 15

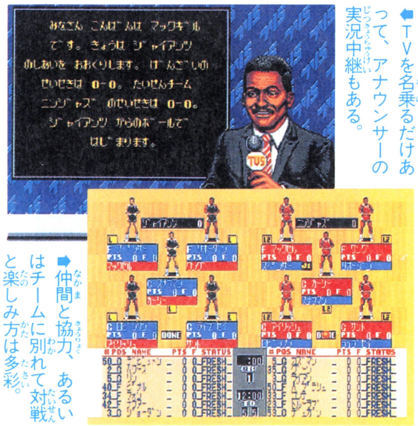
TV SPORTS BASKET BALL

人気沸騰中のバスケットがTVスポーツになったぞ。果たしてそのできは如何に!?

ビクター音産／4月29日発売予定／7,200円／SPG 4M

5人で協力するもよし、チームに別かれて戦うもよし

バスケットボールの醍醐味は、なんといってもゴール下の熱い攻防戦に尽きる。その面白さを前面に押し出したのが、この作品だ。そのためメインとなるゲーム画面はゴール付近に絞り込まれている。センターライン付近では、移動中のグラフィックが表示されるのみに簡略化。この思い切った措置により、スピーディーな点取り合戦が楽しめる。それに加えて、スポーツゲームの魅力である人間同士の対戦にも、十分な配慮がなされている。前出の『TVスポーツアイスホッケー』同様、マルチタップを介することによって、最大5人までもが同時プレイ可能なのだ!!



⬅TVを名乗るだけあって、アナウンサーの実況中継もある。

➡仲間と協力、あるいはチームに別れて対戦と楽しみ方は多彩。



⬅センターライン付近は、横スクロールの移動画面に切り替わる。

➡ゴール際の攻防は熱い!! 敵を抜き去りダンクを決めろ!!



太陽の仮面
イース
MASK OF THE SUN
第3話
ついに到着、セルセタの街
そこは「混乱」と「情熱」の地…
へぇ…
にぎやかな街だなァ
セルセタの港街
そのかわり
治安は悪いらしいんだけどな
奥田ひとし
脚本：糸井賢一
(マイクロデザイン)


『なるほど』じゃないだろ
ケンカだ!! ケンカだー!!!
なるほど こらそ〜と〜 治安悪いわ
パ
バーカ! カッコつけて おせっかいか!
ダ
じゃあ、黙って 人が殴られるのを 見てろってのか?
フ… アドルの奴め…



あらすじ

魔物の侵攻から、浮遊大陸『イース』を守った若き英雄、『アドル・クリスティン』。その後、エステリアで平和な一時を過ごしていた彼だが、それは1通の手紙によって終わりを告げた。「セルセタを救って下さい」…好奇心と冒険心に突き動かされたアドルは、エステリアを離れ、セルセタへと向かう。


無理に会えなくてもいいけどね
カカカ
オレはちょいとする事があるんでここでお別れだまぁ
また会うだろうけどな
ところでデュレン
お前さん宿はどうする？
ない
しょ♡
はあ〜…
んじゃ耳貸してみ
ん!?こうか
実はな…
うんうん！
わくわく
聞きたいか？
ま…まあね
ウズウズ
好奇心
ププッ…ウソのつけないヤツ…
だけどサ…
ゴホン
どこ…行くんだい？
黄金の城？
OK！OK！ジョークはこれ位にしとこか
……
ちゃき


そーゆーお前こそ聞きたくてしょーがないって顔してんぞ
フッフッフッ
デュ…デュレンこそ話したくってウズウズしてるって顔だぞ
フッフッ
どうでもいいが気色悪いぞ…
あぁ オレはそいつがセルセタの樹海のどっかにあるとにらんでんだ
それについちゃかなりの古代から伝えられている伝承もある …聞きたい？
そもそもそいつは鳥人間の神殿だったんだと
800年前…!? イースに魔物が出現した時と一緒だ
ほう… まるでアドルと一緒だな 女神とかかわるとこまで…
デュレンよ その女神ってのはべっぴんさんなのかい？
鳥人間達は1人の女神によって治められてたんだが…
今より800年の昔 邪悪な魔物達の侵攻を受けたそうだ
…そこへ現れたるが1人の英雄と5人の勇者達！ そいつらは人間だったそうだ …が、魔物を撃退したということだ



その女神は鳥人間の中でもさらに特殊で腕自体が翼になってるんだ
BIRD
なんだ人間じゃないのか
フレア！
ガッカリ
で、その神殿にはその女神と６人の英雄が祭られてたんだが…
こっからが本番だ
その英雄がな…
とてつもなく強力な剣を持ってたって話だ
オレの狙いもそいつさ
強力な剣!?


ほれよ！アドル
!?
こないだ命を救われた礼だ とっときな
お、おい 命を救われたのはこっちの方…
いいって いいって お前がいなきゃあの化物は倒せなかったんだから
そいつは魔物を近づけないお呪がかかってる気休めくらいにゃなるだろさ
そんな事よりアドル…
いいか！目先の事ばかりにこだわるな！
そして自分の限界を考えろ!!
この２つがわかんなきゃただの無鉄砲野郎だ！
じゃなあばよ…
……



ザザァァー…
ふぅ…
ワシか？
ワシは２～３日
ユックリしてから
セルセタの
原種を
捜すさ
何？ 辺りを
見て来るって？
あいかわらず
じっとはしとれん
ようだな
ヒョオオ
しかし、セルセタの
樹海っていうわりには
ぜんぜんセルセタを
見かけないな
フレアはああ言うけど、
セルセタやロダと
約束した以上…
急がないワケには
いかないしな

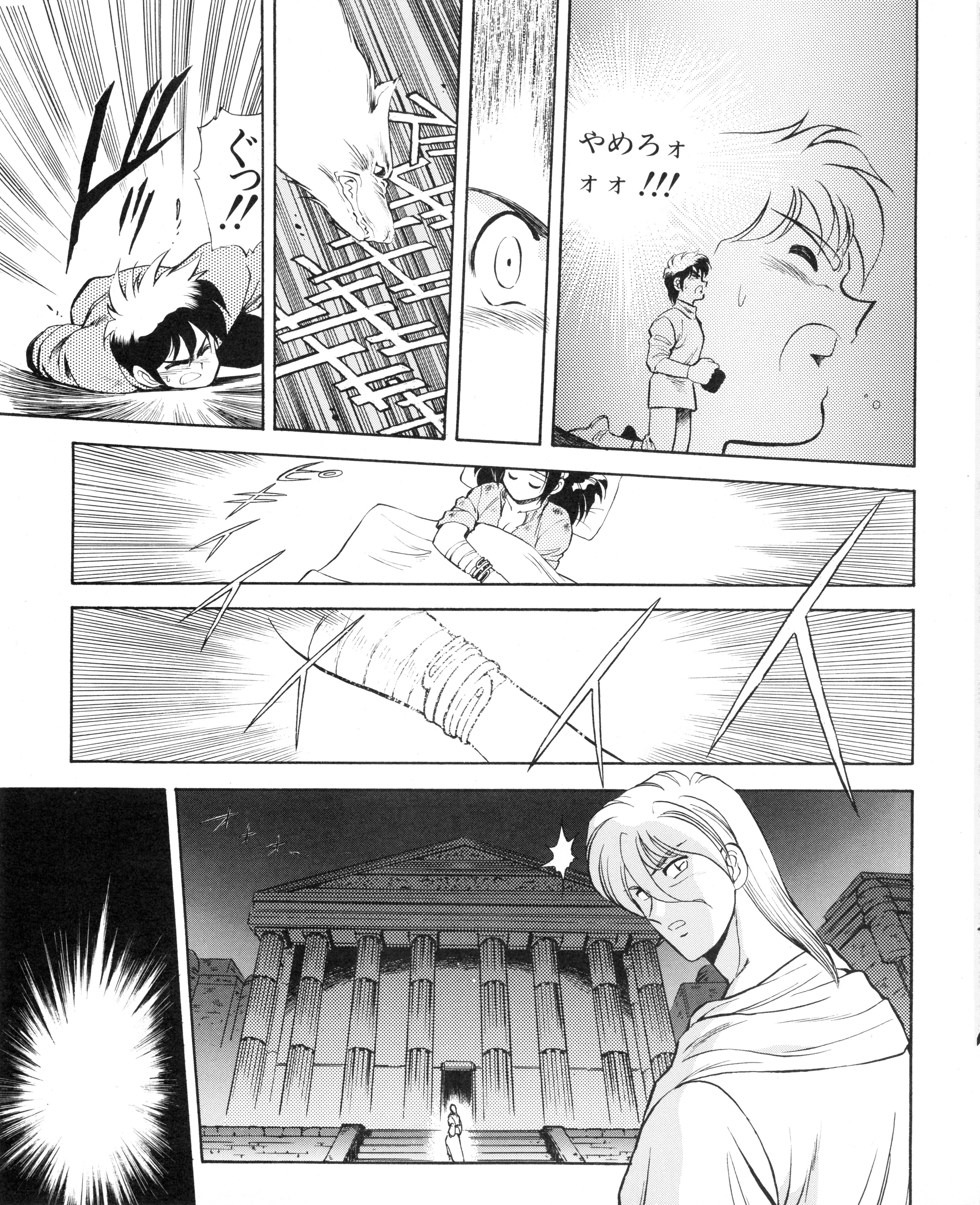

ザワ…!
何だ…!?
人の気配…
ビクッ
いや、これは!?
ザザムッ
ゴゴゴゴゴゴ


グルル…
ズン
オオォ…


ガ
ザ
オンナッ…
イ…イナイ!?
オッ…
ザワ
グッ…
ス…
スバヤイ…ヤツメ
パチ
ヒョオォ
気休めくらいにゃなる…か
とりあえずは
まいたようだ
が…
道に迷った以上
ここで朝を待つのが
正解…だな


ここまで接近を許すとは!!
ぬかった!!


あと１匹!!
いけない
!!!


やめろォ
ォォ!!!
ぐっ!!


ヒョオオ
早くも封印が
解けたか…
そうか…
ヒュッ!!!



つづく

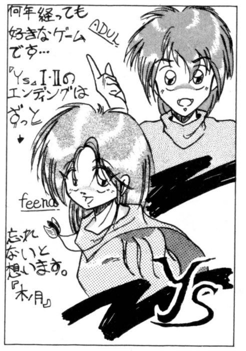
エステリアの広場から
〜冒険者たちのいこいの広場〜 第2回

予想を超えた反響に編集部騒然！

連載直後にして、いきなり人気ダントツのコミック版『イース〜太陽の仮面〜』／ 当コーナーにもセキを切ったごとく、いきなりハガキが舞い込み始めたのだ／ 「みんなの期待を裏切る訳にいかない／」と（勝手に）思った担当編集者は、（ずうずうしくも）奥田先生との（一方的な）交渉により、『奥田賞に選ばれた人には、奥田先生の直筆サイン色紙をプレゼント』と（強引に）決定／ しかも毎号だぞ!! うーん、奥田先生の超太っ腹!!



⬆東京都：とんびの油あげさん
ドキだってシブくていいぞ!!



⬆千葉県：木ノ月よん／くん
私もホントに泣きました。



⬆東京都：永野ムポさん
繊細なタッチに魅かれました。



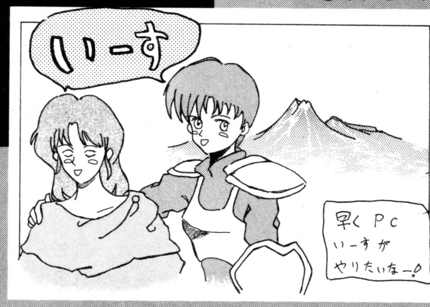


⬅神奈川県：わぐているくん 人気超赤丸急上昇中のデュレン！ 現在のハガキ数No.1。

⬅大阪府：メールくん …私は、フィーナが好きなんです。でもっでもっエレナも大好きです。レアもマリアも好きです（鬼畜）。

奥田賞

奥田先生が直接選んで、コメントをくれるのだ。



⬆千葉県：チャッピーのゆかいな仲間くん
奥田賞、おめでとうございます。チャッピーのゆかいな仲間（長い…）くんには、サイン色紙が送られます／

⬅のイラストに対して以下のような奥田先生のコメントが帰ってきました。
『こ…このイラストには何かこう、抵抗しがたい魅力が… 』
（奥田先生談）
奥田先生をここまで、おびえさせるとは……おそるべし!!

第1回キャラクター人気投票開催！
応募方法は？

イースシリーズのNo.1キャラは誰だ!? ついにその疑問に終止符が打たれる。お気に入りの男性キャラ、女性キャラを1人づつ明記の上、「イースキャラコン」係へGoだ!!

奥田先生インタビュー PART2



編集：いま、一番欲しいものって何ですか？
奥田：えーっと、とにかく時間ですね。1日24時間と言わず、100時間くらい欲しいです。
編集：それって、結局「〆切は1週間後」ってのが、「〆切は明後日」って風に言い方が変わるだけで、実質同じですよ。
奥田：（絶句…）
編集：でも、そんなに時間が足りないですか？
奥田：いえ、決してさぼってるわけじゃありません／ 本当です!!
編集：（圧倒されつつ）べ…別に何も言ってませんが？
奥田：えっ、そ…そうですね。（苦笑いしつつも動揺している）
編集：他に何か可能性のありそうな欲しいものってありますか？
奥田：そうですね、彼女が欲しいです。
編集：可能性のありそうなものですよ？
奥田：ふっふっふっふっ（怒）
つづく…

緊急報告！
ハガキはスミで。

たくさんのお便りありがとうございました。でもその大半は、カラーイラストなのです!! 見たとおり当コーナーは白黒ページなのでカラーイラストは載せることができません。次回からは、必ず墨か、黒インクで描いて投稿して下さい。

お知らせ
掲載者へのプレゼントである、「テレホンカード」は現在制作中です。いましばらくお待ち下さい。

あて先はこちら
〒162 東京都新宿区新小川町1－14 NAOビル ㊙PCエンジン編集部
「エステリアの広場」または「イースキャラコン」係まで／

MEDIAMIX メディアミックスインフォメーション INFORMATION

屋根より高い鯉のぼり……。コーナーの冒頭から切れているのかと思われてしまうが、5月は、鯉のぼりだ。えっ、3月の時にひな祭りの歌を歌ってないって？　まぁ、まぁ。細かいことは、抜きにして今月情報を見てくださいな！

BOOKS・本

ギャルズ♥アイランド2発売！



前作、好評を博した「ギャルズ　アイランド」の第2弾が発売された。今回は、アーケードゲームに登場する女性キャラ特集。ストⅡ、アンダーカバーコップスなどから紹介されている。付録としてゲームキャラの着せ替え（女の子キャラの）付き。

定価1200円 発行新声社

ETC・その他

CG試験　受験者募集

CG-ARTS協会主催の『画像情報生成処理者試験　2級』が5月30日に行われる。試験内容は、CG・CAD、モデリング技法、技法の推定、画像生成や画像処理、シェーディング技法などの項目で試験を行う。願書受付期間は、3月1日～4月23日まで。お問い合わせは、(財) 画像情報教育振興協会　CG試験本部　Tel 03(3535)3501まで。

EVENT・イベント

「In the Sea」が登場！

『ワイドブルーヨコハマ』で「トワイライトウォーターファンタジー」に新たな催しものが追加された。「In the Sea」と呼ばれる造波プールに映し出す水と光のショーなのだ。新しい料金設定にもなったのだ。詳しいお問い合わせは、Tel 045(511)2323まで。



ドラクエ コンサート開催

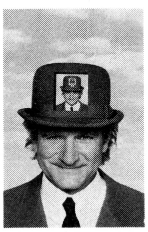
「明日は子供の日」コンサートと題されたすぎやまこういち氏による「ドラクエⅤ」のコンサートが5月4日池袋東京芸術劇場にて行われる。演奏は、東京交響楽団。コンサートは2部構成で、第1部は「トランペット吹きの休日」、第2部は「ドラゴンクエストⅤ　ーセレクションー」とすぎやまこういち氏のお話。お問い合わせは、(財) 東京交響楽団　Tel 03(3369)1661。前売り券は、チケットぴあ、チケットセゾン、プレイガイドで発売中。

SCREEN・映画

おもちゃ戦争勃発！ トイズ

ケネス・ゼボの死後、ケネスの弟のリーランド将軍は、おもちゃ工場でおもちゃの兵器の開発を思いつく。副官にケネスの息子のレスリーを言いくるめさせ、秘密の開発室を工場内に作る。IDがもらえないレスリーは、もちろん開発室には、入れなかった。立入禁止地区に子供たちが連れていかれるのを見てレスリーは、妹のアルテサティと一計を案じ、IDカードを入手する。そこでリアルな戦闘TVゲームに興じる子供たちがいた。将軍の陰謀が分かるとレスリーは、計画を阻止しようとする。将軍は、レスリーらに殺人おもちゃを送りこむ。レスリーたちは、殺人おもちゃに追いつめられ、ピンチに陥る。逃げ込んだ場所は、今まで作っていたおもちゃたちの捨てられた物置だった。レスリーたちも対抗してゼンマイ仕掛のただのおもちゃを送り出す……。





監督・脚本	バリー・レビンソン
キャスト	ロビン・ウィリアムズ
	ロビン・ライト
	マイケル・ガンボン



よもやまクラブ

いま、時代は宇宙での区開発

最近すごくやりたいソフトがある。それは、パソコン版の「トキオ」。そう、最近、PCエンジンに参入を開始したアートディンクのソフト。ノリは、シムシティとA列車Ⅲを足して2で割ったというソフト。ゲーム内容は、宇宙に浮かぶ第24区という新しい区の区長になるのだ。その新しい区を発展させていくという想定のものなのだ。スペースコロニーの自給自足率が高まると区が独立国家として営めるのだ。コロニーらしい演出もいろいろとされているようである。

やっぱりこのソフトの開発に当たって、沢田研二の「トキオ」という曲の影響を受けているのだろうか？　曲を知っている人は、ちょっと思い出して欲しい。「空を飛ぶ　町が飛ぶ」ってやっぱり、スペースコロニーのこと指しているのかなぁ。A列車Ⅲの次は、「トキオ」でもPCに移植して欲しいところである。

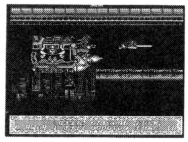
速報！　ストⅡを実写にしたような映画が公開される。その名も「帝王伝説」だ。闇のコロシアムで繰り広げられる男の闘い。マーシャルアーツ、カラテ、カンフー、ムエタイなどの異種格闘技戦だ。ラスベガスの闇のコロシアム。連夜繰り広げられる「殺人バトル」。ルールはひとつ「死ぬまで」。狂気する観客を前に犠牲になった友の復讐に立つ2人の男。怒りの拳が燃え上がる時、果てしない激闘の火蓋が切って落とされた。松竹・東急洋画系、他にて4月全国公開ロードショー予定（1992年アメリカ映画1時間42分の作品）。

PRESENT・プレゼント

NCS超兄貴プロモーションビデオ　プレゼント！

あの人気の高い（？）NCSの超筋肉シューティング『超兄貴』の販売促進用ビデオを入手した。このビデオを読者の皆さん1名に差し上げます。4月15日までにハガキで送ってください。応募要項は、住所、氏名、このコーナーへの感想を書いてください。

㊔PCエンジン編集部
MMIXプレゼント係まで



ビ、ビデオだぞー！

3月号CD当選者発表

さてさて、3月号で掲載した『皆口裕子ちゃんのCDプレゼント』の当選者を発表！

北海道帯広市　佐藤由希子さん
長野県飯田市　紫音さん
京都府京都市　山本崇史さん
広島県呉市　三原辰司さん



多数応募ありがとう。

GAME MUSIC・ゲーム音楽

今月もやってまいりました。季節は、春。ウキウキ気分でCD片手に街を歩きゃ、町並みが違って見えてくるっ。

SUPER MARIO LAND M.C.Mario

アルファレコード／発売中／¥1,500（税込）

イギリスで昨年10月に発売され、一躍ベスト10入りを果たした。そんなグッドなラップ調の音楽。進化したゲームミュージックを一度、聞いてみては？



おたよりコーナー

今回、ハガキが異常に多かった。本当に載せられなかった人たちご免なさい。毎回ハガキを見ていて思うのだが、男の子／　少ないぞー／　半分以上が女の子だぞ。



⬅宮城県　むきさん
コナミですか。スナッチャーもいいね。



⬅大阪府　ねほたさん
ポップルメイルは、いいねえ。

KO世紀ビースト三獣士II　オリジナルサウンドトラック

ソニーミュージック／発売中／¥2,800（税込）

あのビデオで大人気の『ビースト三獣士』のオリジナルサウンド満載のCDが出た。主題歌はもちろん、各シーンでのテーマ曲も入っている。なんと、ドラマも…。



KONAMI GM HITS FACTORY I

キングレコード／発売中／¥2,800（税込）

コナミ人気ソフト、グラディウスやツインビー、悪魔城ドラキュラ他、11曲を収録。コナミファンには、よだれの垂れるようなCD。コナミファンなら買いだね。



GM あらかると

最近、ゲームセンターに行った。おっとゴールデンアックスの3が出ているではないか、音楽は聞けなかったけど密かに注目しているのであった。

VIDEO・ビデオ

アルスラーン戦記II

田中芳樹原作のヒロイック・ファンタジー小説のビデオ版。ルシタニア軍の追跡から逃れる王太子アルスラーンとその忠臣たち。東方国境ペシャワールへと向かう。しかし、途中銀仮面たちに急襲され、バラバラで目的地へと向かう。



発売中。59分の作品。

氷の微笑を凌ぐ作品　ボディヒート

「炎の少女チャーリー」のドリュー・バリモアが主演。成長した彼女の最高の演技を披露／　物語は、残酷で魅力的な少女アイビィにひかれてシルビーは自宅に連れてゆく。母ジョージーは、彼女の境遇を知り、引き取る。



4月7日発売。93分の作品。

インディ・ジョーンズ　若き日の大冒険 エジプト・メキシコ編

TVでお馴染みのインディ・ジョーンズ。早くもビデオで発売。インディの少年期から青年期の歴史が納められている。青年期のインディ役のショーン・P・フラナリーの歌うテーマ曲のCDも発売。インディブームの再来／

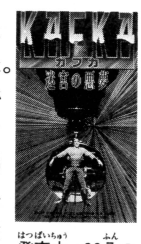


4月21日発売。96分の作品。

悪夢より恐ろしい現実　KAFKA迷宮の悪夢

あの「変身」で有名なカフカを主人公にした一風変わったSFホラーぽい映画。

カフカは、プラハの事務員として働いていた。ある日、友人が失踪する。カフカは、友人の消息の調査を開始する。友人の恋人を尋ねたが…。



発売中。99分の作品。

速報2　4月21日、「龍虎の拳」の完全攻略ビデオ、LD（各4,800税込）が発売される。月刊ゲーメスト編集部によるテクニックを収録。発売を記念してネオジオと龍虎の拳のソフトのセットを5名、龍虎オリジナルテレカを100名というクイズが行われる。完全攻略ビ○オ「龍虎の拳」の○に文字を入れて〒102東京都千代田区九段北4−3−31 ㈱ポニーキャニオン 映像制作本部 サイトロンレーベル 「龍虎の拳プレゼントクイズ ㊔PCエンジン係」まで住所、氏名、年齢、TELを明記してはがきで送ろう。5月31日消印有効。

メディアミックスインフォメーショ

集ひの募集

道楽苦楽ではみんなのおたよりをすごくたよりにしてるゾ! 特に右の2つのコーナーでは、「俺ぁこれが言いてェ」ってことをどしどし募集中だ。600字以内にまとめて今すぐ送れぃ。君もライターデビューだ。採用者には、㊖楽勝委員会がキュートなプレゼントを用意してるゾ!!

あて先

〒162 東京都新宿区
新小川町1-14NAOビル
㊖PCエンジン
「道楽苦楽(○○コーナー)」係

えっ?これ宮●真樹のCDのチラシなの? 俺はまた、春麗の実写版のアダ●トビデオかと思った。

笑売1

真PCエンジン Vol.4 まじめなやつら

真実の愛、ここに極まり

巷では『超兄貴』が流行っている。周りのみんなが「すっげー、完全イッちゃってるよなぁ。」なんてことを言ってるけど、イッているというのはやっぱ、俗にいうバ◯族関係の事だよね。あまいぜ! 俺は生身の超兄貴を知ってる。パッと見は本当極々普通の奴でさぁ、『男義』っつーの? とにかく体格もがっちりしてて、さっぱりした性格で、確かに男の俺でも恰好いいなって思う程の男でさあ。女の子にもよくもてて、それなりにこなしてたみたいだったけど。それが……忘れもしないおととしのクリスマス。彼女もいない俺は、ヤツんちに行ったのよ。そこにはヤツの友達もいて、3人で焼肉なんか食いながら話をしていたんだよね。妙にヤツの友達がソワソワした感じで変だとは思っていたんだけど…。そうなんだよそいつはヤツの彼氏(?)だったんだよ。俺はそこでヤツに、ホ◯だということを告白されちまったんだ。そん時の俺は、まじで顔面にMビームをかっくらった気分。けど、2人はすごく真剣でさ、俺は恥ずかしかったね。普通の男女関係よか、ずっと深くて考えさせられるものがあったよ。

とまあ、そんなんで帰って来たわけだけど、あん時のホットプレートで焼かれていた肉がプロテインで、その後パワー全開のMビームを発射したのかと思うと、やっぱコワイよなあ。

でも、帰り道にせつない気持ちにかられた俺の方がもっとコワイ……。

TRUTH

道楽 ヘンタイ的COLLECTION 集

¥980でもなかなかいいじゃない

by 虎井安夫

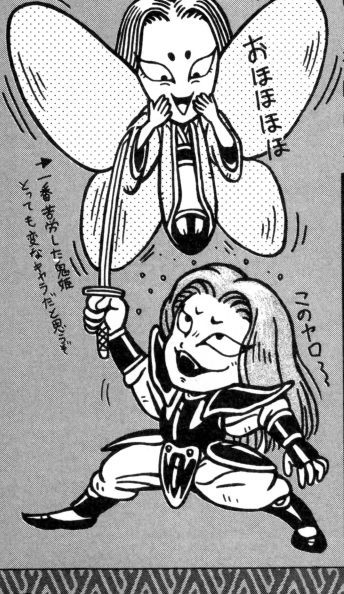
源平討魔伝 巻ノ弐の巻

さてと、早くも4回目をむかえることとなったこのコーナー。今回紹介するのは、あの源平討魔伝の続編という設定で制作された、源平討魔伝 巻ノ弐というゲームです。言うまでもなく、ナムコ発売によるこれも980円(税別)で購入しました。

この源平2(めんどうなので略させてね)、前作において影清に倒された頼朝が復活するというストーリーなんだけど、はっきりいってそれはただのこじつけで要はBIGモードだけの源平を出したかったというものなんだよね。PC-Engine版の最初の源平討魔伝はすごく好きなゲームなんだけど、今見ているとけっこうカルトなゲームだったんだなあと思う。もちろんいい意味で言っているんだけど、奇抜なキャラクターデザインやストーリー設定、3モードあるゲーム画面に和風調のかっこいいロックミュージックと、当時としては実験的な要素が多いゲームだったんだよね。まあ逆に言えば今のゲームが型にはまりすぎているということかも知れないけれど。それはともかく、その源平の3モードの中で1番迫力のあったBIGモードのみにしてしまったものが源平2というわけなんだけど、まあ、良くも悪くも今風のゲームになってしまったって感じかなあ。なんか否定的な文章を書いているようだけど実はけっこう面白かったんだよねえ。これ。いやあ、遊んでみるとこの源平2の方がゲームとして分りやすいように作られていると思うんだ。まあ、あとから作られたのだからあたりまえなんだけどさ。システムとして単純にした分、アクション性を強めたって感じかな。敵キャラもみんな大きくなって攻撃パターンも多彩になったし、新キャラも増えてより世界観が出たように思える。アクションの難易度としては高いんだけれど、パターンを覚えればなんとかなると思う。ただ、当たり判定がいまいち分りずらいので苦労させられるかもしれない。だけど裏ワザでコンフィグレーションモードがあるので、それでゲーム設定を変えればアクションゲームがあまり得意でない人でも快適に楽しくプレイ出来るぞ。実は僕もそうやってゲームクリアしたんだけどね。ああいうコンフィグは最初からついていてもいいと思うんだけどね。別にゲーム性を壊すものじゃないだろうにねえ。メーカーさんはすぐに飽きられると考えちゃうのかなあ。もったいないよなあ。途中で嫌になって挫折してしまう人も多いんではないのだろうか。残念なことではある。

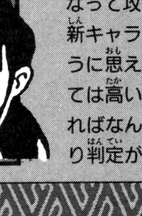
あとは気になったことについて少し。まず音楽がよくない。どうもそれらしい感じがしないんだよね。あまり奮立たせてくれないっていうか、のれないというか。もうちょっと雰囲気がほしかったなあ。次はグラフィックていうかゲームのディティール部分のとこ。前作のイメージを大切にしているんだろうけど、もう少しゲーム性に合ったように変えてもよかったんじゃない? あと細かい事だけど、木曽義仲が2回切腹するのは嫌だったなあ。

まあ結局いろいろ書いたけどけっこう気にいってる1本に変わりはないので機会があったら試してみてね。



虎井安夫DAYS

巷ではゲーム学校っていうのが沢山あるみたいなんだけどさあ、どうなんだろうね。ゲーム業界全体にとってはプラスの方になるのかしら? まあ存在自体の否定はしないけど、ゲームって総合分野的能力と特殊分野的能力が入交じって作られていくと思うんだけど、それぞれの能力をゲームに合わせて教えるのって出来るのかなあ。みんながんばってね。



苦楽集

ヲタク的 CONNECTION

謎PCエンジンわからんやつら Vol.4

でもっ、これだけは言いたい！

ちぃーす。今僕にはいろいろな（?）と、（!）があります。うーん、どうしても言いたい！　聞きたい！　誰か僕のこのせつない気持ちに答(応)えて！
①ハドソン様――天外魔境IIの裏技でビジュアル集見れますか？　それと、ロードス島戦記のも見た～い！
②光栄様――どのソフトも12000円ぐらいするのは、どうしてぇ？
③NECアベニュー様――ドラゴンナイトII・IIIは、なんで家庭用ゲームにする必要があるのですか？　トップをねらえ！Vol.1で、ユングは普通だったのにー！
④リバーヒルソフト様――トップをねらえ！Vol.2では、ストレスのシステムをなくしたそうですが、どんな風になんのかすごく楽しみです！　でもストレスも面白かった…。
⑤ナグザット様――パステルライムは本当にSCDを活用してるのですか…。僕にはちょっと物足りない気が…。
⑥コナミ様――PCエンジンの話じゃないんだけど……あのピクノで、絵の大会をする予定ってないんですか？
⑦その他――PCEマウスで、お絵描きゲームは作らないのでしょうか？　それと、ゲーム化されるアニメは、どうやって決められるのですか？
以上が僕の言いたいことです。（終）

栃木県・KEIクン

このコーナーに送られてきた一通のハガキを元にしました。誰か彼の声に応えてください！

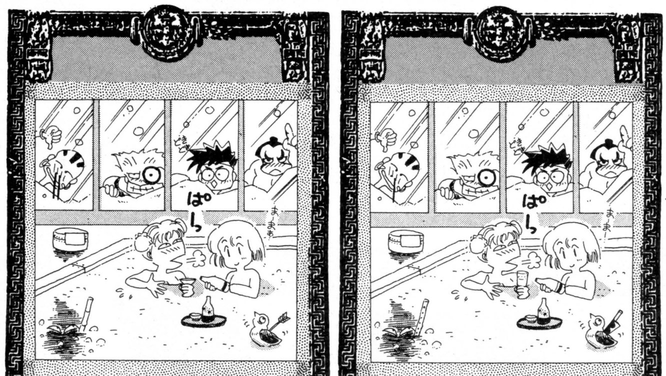


QUEST

笑売2

えっ？『ハメ』ってザンギエフが春麗にパイルドライバーをかけることじゃないの？

㊛楽勝委員会責任編集
☆無責任☆



霜月隊㊛出張所　自己紹介でも…の巻

はい、またお会いしましたね！　なんか映画解説者みたいな始め方だけど（笑）、こんにちは！　佐々木慶子です。今月も私のヨタ話につき合ってくださいね！

そういえば、私ってまだちゃんと自己紹介してなかったのよね。せっかくだから、この場を借りて自己紹介しますね。名前、佐々木慶子。ニックネームはサキ（佐々木から取ったの）。普通に考えると『ケイ』とか『ケイコ』って呼ばれそうなものだけど、実はNOVsには『ケイ』って呼ばれてる人が他にもいるの（他でもない隊長なんだけど……）。だから、私のことが『サキ』って呼ばれてるわけ。性別、もちろん、というか、一応、女。年令、……えーと、……忘れた（笑）。……だめぇ～？　「だめ！」（周囲の声）……まいったなァ。うーん、読者のみんなよりは少しお姉さんかな？　え、まだだめ？　んー、……だから、春麗とほとんど一緒だってば。あぁ、も～いや！

あとは何の自己紹介をすればいいのかしら？　そうねえ、じゃあNOVs内での私の立場ね。正式には独立機動歩兵大隊『Novembers』、第一独立偵察分隊『Hound Dogs』、第二独立偵察班（これが実はこの『霜月隊㊛出張所』の正式な名前なの。知らなかったでしょう。いや知ってるわけないか）班長っていうのが私の肩書きなの。なんかすごそうでしょ（実は全然すごくないんだけど）。で、階級は特務伍長なの。わからないって？　まあ、わからなくてもしょうがないんだけどねェ……。

ほかには……、趣味は原稿書（描）き！　商業誌じゃなくて同人誌のね（笑）。好きなミュージシャンはレインボー（みんな、知ってる?）、E.L.O.、それと森高千里ってとこかな？　性格は穏和にして温厚、かつ実直ってとこかな（笑）。

おや？　なんか自己紹介にだいぶ使ってしまった。まずいな～。ま、いいか（笑）。さて、我がNOVsの面々ですが、PC版の『ストリートファイターIIダッシュ』の発売が決定したもんでワラワラ（?）してます。でもきっと面白い記事を書いてくれると思うので、期待するとしましょう。NOVsといえば、前号で紹介したストIIビデオが好評で、ダビングが間に合わないと泣いている人がいます。君は見た？　見た人は幸せである――心豊かであろうから……（某アニメ調）。

ともうひとつ忘れてないよーってのが、所員募集の件ね。そろそろ出張所報を出す準備もととのったので、もうすぐ本格的活動になりま～す。だから楽しみに待っててね。あ、あと、所員もまだまだ募集中だからね（実はまだまだ1ケタだったりするんだな、所員希望者は……）。今ならチャンスだぞ（何が?）／　お手紙もちょうだいね！　というわけでまた次回。じゃ、ね♥

来月号より、みんなでつくる

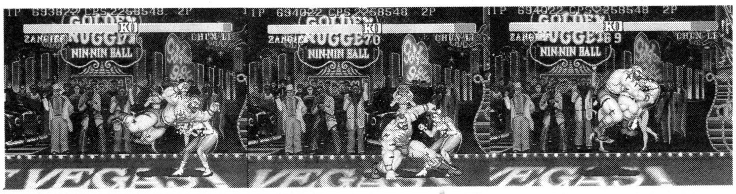
みんなのアツイおハガキ待ってるぜ!!

ストリートファイターⅡ'の発売を記念して、次号よりいよいよ読者コーナーをスタートさせるぞ!キミたちのストⅡ'に対するアツイ情熱をハガキにぶつけてくれ!! 期待してるぜ!!!

ア・ツ・イ 連続技大募集!!

ストリートファイターⅡ'の醍醐味は、なんと言っても連続技。対戦の時、自分の連続技がキレイに決まると本当に爽快だよね。

新コーナーではこの連続技を大募集するぞ。ゲームセンターでみんながあみ出した連続技をこのコーナー宛に送ってくれ。待ってるぜ!



ア・ツ・イ コーナータイトル大募集!!

賢明な読者諸君にはもうお分かりのことと思うが、実はこのコーナーにはまだ名前がないのだ! ついでと言ってはなんだが、この機会にこのコーナーのタイトルも募集してしまうぞ! ふるって応募してくれ!(次回はどうするんだ…)



⬅ストⅡ'らしい、カッコいいやつを頼むぞ!





ストII'コーナー発足!!





ア・ツ・イ ストII'体験大募集!!

ストリートファイターIIが生み出した感動のドラマ……。

ゲームセンターで１人コンピュータとの対戦に興じている時、チャチャラチャッチャッチャッチャッチャラーと乱入され、ボコボコにされてしまった経験はないか？

白熱したバトルの後、アツイ友情が芽生えただけではアキたらず、さらに倒錯の世界を垣間見てしまったことはないか？

対戦で相手をギタギタにしてしまい、帰り道に待ち伏せされ、ザンギエフのように傷だらけにされてしまった思い出はもっていないか？　オレはある／

そんなキミの珠玉のストII'体験を募集するぞ。みんなの心を震わせるようなアツイやつを送ってきてくれ。

ア・ツ・イ 4コマ、イラスト大募集!!



京都府　市川最生

⬆今回からストII'に関するハガキは全部こっちに送ってね、待ってるよん。

ストIIをやったことのある諸君なら誰もが好きなキャラがいるはずだ。そんなキャラへの思い入れをハガキに描き込んで来てくれ。ストIIに出て来る物なら、人物を問わずなんでもOK／　たぶん、そのうち、いや絶対、人気投票（ありがち）をやるから、ファンとしては黙って見過ごす訳にはいかんだろう。そういった事だ。熱いイラストを送ってこい／

同時にストII'4コマも募集する。普通では考えつかないようなブットンだオチを期待してまってるぜ。



来月号を乞うご期待

その他質問
ストIIに関することなら
なんでも大募集!!
次号を楽しみに
待ってろよ!!

応募のきまり

ハガキに住所・氏名を書きこのコーナーまで送ってくれ／　待ってるぜ!!

〒162 東京都新宿区新小川町1-14 NAOビル
㊖ PCエンジンストII'新コーナー係

プレゼント当選者発表!!

たくさんの応募ほんっとにありがとう！

当選者発表を楽しみに待ってた読者のみんな、さあ、自分の名前をさがすのだ。くまなくさがせばきっと見つかるゾ。えっ、いくらさがしても載ってないって？　フッ、このページに名前が無いってことは、すなわちハズレたんだよん。しかし、ハズレたみんなも肩を落とすでないぞ。

PCではこれからプレゼントを充実させていくつもりなので、期待して待っててね。当選者のみんなおっめでとー／

ソフト100本30種プレゼント当選者発表！

銀河お嬢様伝説ユナ
神奈川県　荒井玲さん
大阪府　中口智子さん
岩手県　菊池誠さん

モトローダーMC
石川県　田口慎也さん
熊本県　上田潔さん
北海道　原克典さん

ダウンタウン熱血行進曲
千葉県　小坂直さん
神奈川県　中島和弘さん
山形県　須藤繁樹さん

ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ
広島県　岡本晋侍さん
岡山県　小泉厚子さん
鳥取県　前田守邦さん

超時空要塞マクロス
東京都　関慎吾さん
広島県　山田仁さん
愛媛県　岩田恭典さん

井上麻美
大阪府　丸山弘至さん
兵庫県　西田彰夫さん
高知県　松本晋一さん

超兄貴
京都府　松本浩さん
東京都　松岡美保さん
東京都　増田友孝さん

スーパーリアル麻雀スペシャル
神奈川県　阪本竜一さん
大阪府　花木修一さん
岐阜県　丹羽利昭さん

シム・アース
兵庫県　浜田英伸さん
京都府　佳友和彦さん
愛媛県　白石光明さん

魔物ハンター妖子
石川県　垣坂俊彰さん
愛知県　鈴木健市さん
大阪府　西中裕行さん

パステルライム
神奈川県　橋本剛さん
静岡県　増田直永さん
香川県　谷本英之さん

ふしぎの海のナディア
北海道　遠藤文則さん
神奈川県　林俊介さん
大阪府　野里則之さん

コットン
埼玉県　内藤仁志さん
長野県　村本晶さん
東京都　高橋孝治さん

スナッチャー
兵庫県　堀大介さん
神奈川県　百々素樹さん
山形県　原田貴洋さん

グラディウスⅡ
神奈川県　前畑公彦さん
福島県　渡辺喜史さん
和歌山県　辻本恭子さん

ゲイングランドSX
東京都　佐藤玄尊さん
宮崎県　宇田津知春さん
三重県　小川高弘さん

ネクスザール
神奈川県　笠原伸洋さん
福岡県　武内誠治さん
静岡県　山本剛史さん

スーパーサッカー
神奈川県　矢崎敏孝さん
静岡県　溝口幸広さん
神奈川県　永井智久さん

ゼロヨンチャンプⅡ
長崎県　松尾貴久さん
岡山県　森本拓行さん
岡山県　板野一馬さん

サークⅠ・Ⅱ
広島県　曽根隆行さん
千葉県　藤野剛さん
愛知県　平賀ルミさん

スーパー麻雀大会
福岡県　後藤昌宏さん
山形県　遠藤純史さん
埼玉県　堀内博子さん

宇宙戦艦ヤマト
山形県　折笠光男さん
愛知県　矢作和久さん
広島県　山本匠さん

スーパーシュヴァルツシルト2
新潟県　萩井反幸さん
埼玉県　小崎博一さん
静岡県　山本渉さん

ブライⅡ 闇皇帝の逆襲
福岡県　石井登志雄さん
福井県　山川馨一郎さん
愛知県　金田章子さん

レミングス
香川県　梶原睦さん
鳥取県　加川雅俊さん
山梨県　川鍋康仁さん

フィーンドハンター
東京都　古橋賢一郎さん
山梨県　阿部康崇さん
山口県　半田伸一さん
京都府　織田正博さん
兵庫県　吉岡慎平さん

AYA
大阪府　西手錠さん
長野県　阿部誠さん
群馬県　須永晃弘さん
大阪府　佐藤久さん
群馬県　岡本一也さん

上海Ⅲ ドラゴンズアイ
茨城県　大足兼司さん
福井県　西野浩司さん
岡山県　竹内和久さん
東京都　木村健さん
高知県　岡本卓也さん

イメージ・ファイトⅡ
鳥取県　勝田隆浩さん
神奈川県　青柳道明さん
宮城県　佐々木龍一さん
大阪府　小西真作さん
高知県　恒石浩二さん

パチ夫くん 笑う宇宙
兵庫県　岩田敏明さん
京都府　山中智之さん
兵庫県　松本祐さん
埼玉県　斎藤宏次さん
神奈川県　加藤友則さん

ブライⅡ CD　広島県　古木由里子さん　愛知県　斎藤昭裕さん　埼玉県　仙波好彦さん　福岡県　山田洋一さん　岩手県　藤沢豊博さん

フィーンドハンター ポスター&色紙　静岡県　福士豪さん　鹿児島県　浜田英弘さん　山形県　細谷和宏さん

GOODS	SOFT

上海Ⅲ トランプ
提供／アスク講談社／10名

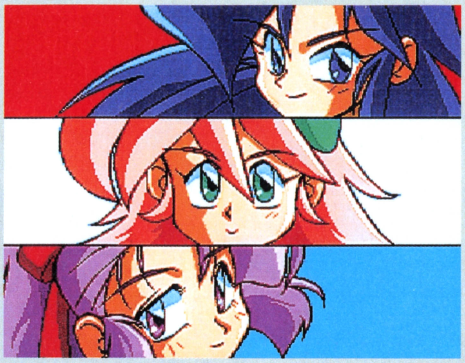
『上海Ⅲドラゴンズアイ』の発売記念トランプだ。ところでみんなはどれくらいトランプゲームの種類しっているかな？　ポーカーやブラックジャックで渋くアダルトにキメるのもよし。七ならべやババヌキでみんなでワイワイ騒ぐもよし。間違ってもナベ敷につかっちゃいけないゾ。お兄さんとの約束だ！



KO世紀ビースト三獣士Ⅱ
提供／ソニーミュージック／5名

コミックから始まり、CD・ビデオ・小説・ゲームとマルチメディア活動を展開する、『KO世紀ビースト三獣士』。今度のCDはミニドラマ3本収録。ドラマにはOVAへの伏線がちりばめられているぞ。挿入歌につかわれている『涙の選択科目』は必聴モノ。とにかくファンならずとも欲しい1枚だね。



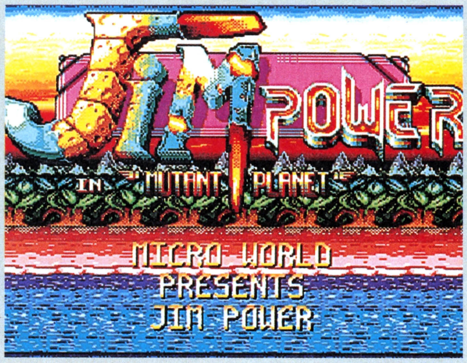


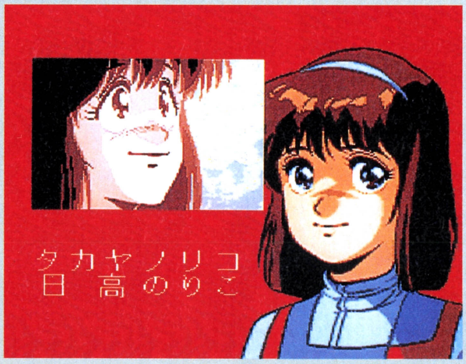
ムーンライトレディ
提供／NEC HE／3名

かわいい女の子の3人組が主人公のA・RPG。うまく彼女達を操作しないと先に進めないぞ。物語は全13話構成になっていて、アキのこない展開が魅力。3人の変身シーンは見ものだぞ。

ジム・パワー
提供／マイクロワールド／3名

欧州生まれのこのゲーム。アクションゲーマーには、うってつけ。序盤から「これでもか！」といわんばかりの、難関の連続。プレイヤーにまったく媚びてないんだよね。まあ一度おためしあれ。



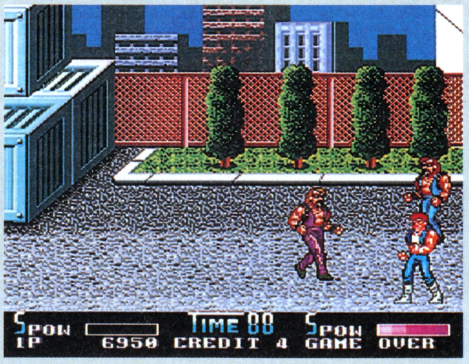


トップをねらえ！ GunBuster Vol.2
提供／リバーヒルソフト／3名

早くも登場、シリーズ第2弾！　Vol.2ではビデオ第3話・4話が中心のストーリーだ。宇宙を舞台にノリコはどんな活躍を見せるのか？　前作好評だったオマケコーナーもパワーUPしてる

ダブルドラゴンⅡ
提供／ナグザット／3名

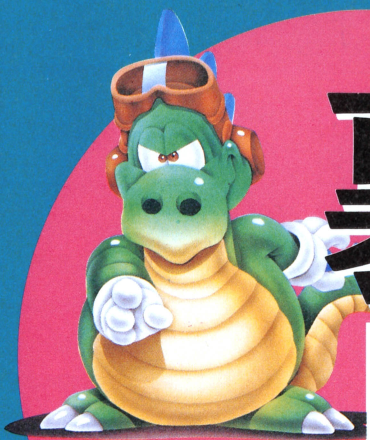
つ、ついにPCでも「ダブドラ」ができるよん。2人同時プレイはもちろんの事、PCオリジナルのビジュアルシーンがストーリーを一層ひきたてるぞ。真の格闘家をめざせ!!



PRESENT

応募方法

欲しいプレゼントが決まったら、今月号のハガキに切手を貼り、希望のプレゼント名とアンケートの答を記入して、編集部に送ろう。今回のしめきりは4月30日（当日消印有効）だぞ。おくれないようにね。なお当選者の発表は（6月30日発売予定）の8月号に掲載します。みんなドンドンハガキおくってきてね、待ってるよ～ん。



裏技的達人
ウラワザのタッジン



ういっし！ でたが〜。ちっとだけ新しくなった裏技的達人だぞ。そして、新企画も始まるのだ！ 何が新企画だってが？ そりゃ最後のページを見ろー！ んだが新裏技的達人レッツゴー。

マークの見方
各賞それぞれの相当額の図書券と(勝)PCエンジンオリジナル特製テレカがイクぞ

特上 8000円	松 6000円
竹 4000円	梅 3000円
草 2000円	雑草 おこぼれ技 1000円

＋ オリジナル特製テレカ

梅 ボンバーマン'93
タップ？ おっかしいなぁ…



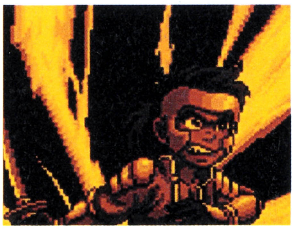
コマンド
点滅中に✚字キーの上、ラン、セレクト、Ⅰ、Ⅱを同時に押す。



最近この関係のコマンドが多くなってきたねえ。まあお約束だからいいやって事で『ボンバーマン'93』のコマンド紹介をするぞ。まずタイトル画面でバトルゲームを選択し文字が点滅している内に十字キーの上、ランボタン、セレクトボタン、Ⅰ、Ⅱを同時に押す。するとなぜかゲームが始まらずに「タップがつながっていません……」とゆー画面がでてボンバーマンが泣いてしまう。あんまりいじめないようにな。

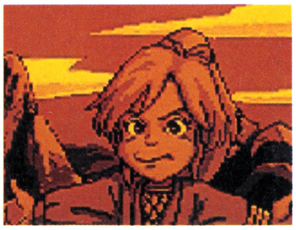
静岡県　竹平博之くん

梅 天外魔境ZIRIA（非売品）
ちょっとのガマンでウハウハ









CDロム²のRPGといったらば『天外魔境』シリーズを一押しする人も多いんじゃないかな。早くゲームがやりたくていつもスタートボタンを連打しているあなた、たまにはノンビリデモ画面でも見ませんかね。タイトル画面がでたらしばらくボーッとしているとなんとビジュアルシーンが流れるぞ！ それぞれごひいきのキャラを穴のあくほど見てくれい。くれぐれもホントに穴あけないよーにな。

神奈川県　石川貴史くん

竹 サークⅠ・Ⅱ

しまった！ 開かないや……もう家には帰れないぞ！

う〜ん、なんだか『サークⅠ・Ⅱ』もハマリやバグの多いゲームだなあ。この技は実行するとリセットするしかなくなっちゃうんだけど、主人公のなげやりな(笑)セリフを聞きたい人にはピッタリかな。そんな奴はいねえか……まあそれはおいといて、ゲームの中にフレイの家があるよねぇ。普通はフレイを助けないと入れないんだけど、ジャンプで入口を飛びこしてしまうことができる。話をすることもできるが、外にでようとすると「開かないや」とかいってとじこめられちゃうぞ。

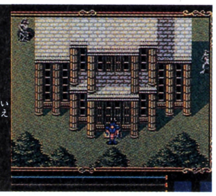
広島県　岩崎振也くん

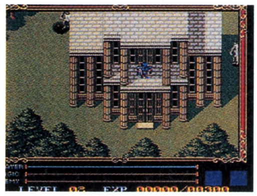




⬆やべえ、開かなくなっちまったぜ。あのオヤジ、すました顔してやってくれるぜ。ちくしょう、オレをだしてくれよ〜。

➡フレイの家。これから忍びこみま〜す。



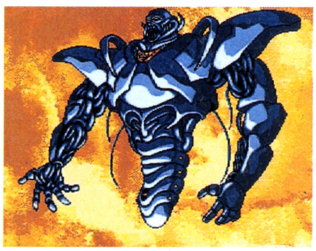


梅 サークⅠ・Ⅱ

強敵も思いのまま!! オレは無敵の勇者さまだぜ

オープニング画面でイヤ〜な顔を見せるバドゥー。実際のゲームの中では強敵でもオープニングでは片手で思いのままだ。バドゥーが画面に現れたら十字キーを動かしてみよう。するとバドゥーが動かせちまう。ぞんぶんにイジメてやれ!!

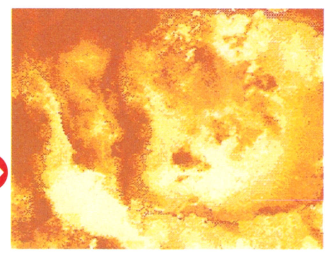
滋賀県　小出茂高くん



⬆ヘッヘッヘッ、これからイジメられるとも知らずにのんきに浮かんどるわい。さ〜てどうしてくれようかなコイツ。

⬇とりあえずすみっこでもいってもらおうかな。どうした、攻撃してこないのかな？ ハッハーな〜んもできまいて。

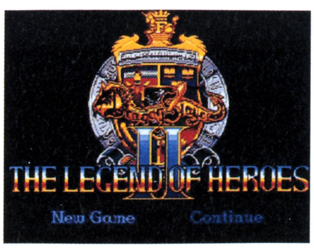




⬆ついに画面外へ。しっかしこのハガキをくれた小出茂高くんは字がキレイだ。さてはブルワーカー？（ちがうって）

草 ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ

タイトル画面なんて見てられないせっかちなアナタへ



⬆タイトル画面。普通はここからセーブファイルを選んだりするんだよね。それもイヤな人は次のようにしてみよう。

コマンド

スタート時、①を押し続ける。



⬆ほら、イキナリゲームが始まった。これからの冒険を考えたら早くゲームを始めたくなるのも無理ないか。

さて、全国7千万人のせっかちなRPG野郎&紅一点にこの裏技をプレゼントするぜ。まずCDロムをセットして電源を入れ、スタートボタンを押したら①ボタンを押しっぱなしにしておこう。するとタイトルなどを一気に飛ばしてイキナリゲームスタートだ。しかし、人生急ぐばかりではあんまいいことないぞ。

大阪府　綾部　崇くん



スーパーシュヴァルツシルト2

おおっと! ついにおまけシナリオで遊べるぜ!!

なんと『スーパーシュヴァルツシルト2』におまけシナリオのある事が発見されたぞ。まず、タイトル画面でコンティニューにカーソルを合わせる。次に右上+Ⅱを押すのだが、カーソルがずれないように注意しよう。すると通常のコンティニューに加えておまけシナリオが選択できるようになるぞ! さらにおまけシナリオは3種類あってどれもこれも楽しいことがたくさんあるんだな、これが。特におすすめはエクストラエピソードの3、バトルロイヤルだ。突然敵が固まってるMAPにほーりこまれて激しい戦闘を強制させられるのさ。まあ新しいセリフが見れるからファンの人は涙たれ流し状態まちがいなしだ。これ以上はも〜すごくってとっても気持ちええ、いや違った口では言えないのでソフトを持ってる人は今すぐやるべし。えっ、持ってない人は? 買えよ今すぐに。

㊖PCエンジン編集部

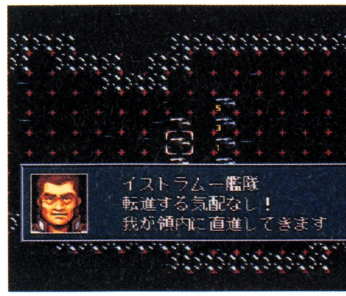
コマンド

タイトル画面でコンティニューにカーソルを合わせ、✚字キーの右上+Ⅱを同時に押し続ける。





⬅コマンドを正しく入力するとこの画面になる。データロードとかすんなよ。



⬅EX-EP1を選択するとこのシナリオになる。オープニングの一部が再現されているぞ。



⬅EX-EP2を選択するとこーなる。シナリオ1の旧バージョンだが、なんかめちゃくちゃだ。



⬅EX-EP3を選択するとおまちかねのバトルロイヤルだ。鬼神のごとく暴れて勝利をつかめ!

裏技的達人



COTTON

ちょっとだけお得? な SECRETボーナス発見



⬅面クリア後のボーナスステージ。力を抜いてお茶をかわそう。



⬅失敗して少し取ってしまった。こーなるとことんミジメ。



⬆お見事! お茶を全部かわせばシークレットボーナスの2万点だ。ホントこのゲームは移植がよくできてるよ。

はーい♡ 全国35人(推定)のCOTTONファンのみなさまコンニチワ。今日も元気にゲームしてますか? アーケード版にあった面クリア後のシークレットボーナスがPCエンジン版にもちゃんとあったぞ。ほんっと移植度高いよなぁ。さてと、ボーナスの取り方だが、面クリア後上から降ってくる「お茶」を全部よけてみよう。一見、つらそうだが、自機の前後のほうきには当り判定が無いので意外とせまい所も通れるぞ。でもやっぱりつらいか……先の面に行くほどスピードが速くなるのでたいへんだが、努力すればなんとかなるさ。

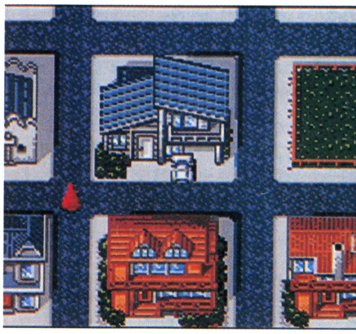
愛知県 加藤亮平くん

特上 ゼロヨンチャンプⅡ

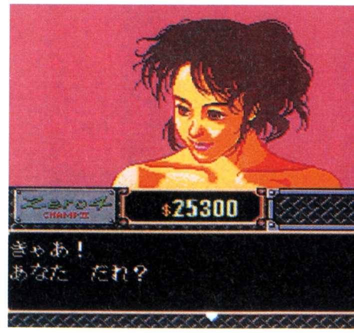
ヘッヘッヘッ、おいしいネーちゃんがたくさんいるぜ！

あの『ゼロヨンチャンプⅡ』にヨダレもんのおネェちゃんグラフィックが入っていたぞ。やり方はいたって簡単、まずロサンゼルスに行ってアルバイトをできるようにしよう。3種類あるが、宅配のアルバイトを選ぼう。これで準備はOKだ。事務のお姉さんから仕事をたのまれるとミニゲームが始まるが、とりあえず目的の家は頭から消しさってしまおう。で、そのへんをブラブラ車でうろついてるとなんと目的以外の家にも入れるじゃないか！ しかもそこには美人のお姉さんがお約束のようにエッチな姿でいるじゃないか。とりあえずお姉さんにはゴメンナサイとあやまりつつ、じっくり見させていただきやしょうかね。味をしめて次の仕事でも寄り道してるとやっぱいましたよ別のお姉さんが。いやいやまったくたまんないっすね。でもこのミニゲームはけっこう難かしいし、しかも何の表示もない家を見つけるのはほんっときびしいぞ。オレもあんまり見つかんないからコントローラーを投げつけそうになる事が何度もあった。そのイライラに勝利した奴がオイシイ目にあえるのだ。短気はいかんぞ、短気は。まあノーヒントはきびしいから少しだけバラそう。実はお姉さんのいる家は仕事をたのまれた時におしえてもらうゴールの位置によって決まっているのだ。あとは努力と根性で野望を達成してくれ。

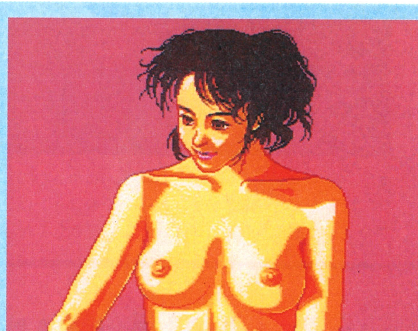
㊖PCエンジン編集部



⬅家の前には何にも表示がないが、上を押すとなんと家に入れてしまう。



⬅「きゃあ！ あなただれ？」まあそう言われるのも無理ないか。



➡うひょー♡ こいつはたまんないねえ。シャワーでもあびてたのかな？ 何でもいーや超ラッキーだぜヘッヘッヘッ。



⬆これは別のお姉さん。でもどーしてこんな姿なんだろ。別にいーけどね。



➡あわててあやまる主人公。でもしっかり見てやがんな、コイツ。急いで事務所に帰ると時間をオーバーしてたらしい。バイト代は半分しかもらえないけどいーよね。別にさあ。



草 COTTON

お約束！　旧システムカード



⬆あららかわいそうに。いくらお約束だからってそこまでイジメるこたぁねえだろ。女を泣かしちゃいけねえよ。



⬅これは普通のタイトル画面。だからなんなんだって？

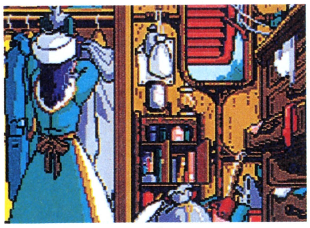
あまりにもお約束なビジュアルシーンだね。やり方は書くまでもなし、てことはできないので書くか。実に簡単！ 旧システムカードでゲームを立ちあげるだけだ。ふう〜。

広島県　岡本邦裕くん



魔物ハンター妖子 〜遠き呼び声〜

くつ下マニア？　あぶない妖子のビジュアル発見!!



⬅セツナの部屋。本当ならここからワンピ姿になって寺院に向かうのだが……



➡セツナのワンピースを着た妖子。チャイナドレス好きの人はしばらく耐えよう。



⬆おっ、セツナのタンスからくつ下がはみでてるな。普通は気にもならないんだが、今日はミョ〜に気になる。もっと調べてみよう。



⬆ついにくつ下に手をのばした妖子。しかもかのイヤミと同じはき方だ。行儀悪いぞ、妖子。でもファンはこれでもウレシイんだろうなぁ。イイんだよ、隠さなくたって。

さあ、とりをしめるのは『魔物ハンター妖子〜遠き呼び声〜』の新ビジュアルだ。まず、第1章でセツナの部屋まで話を進めよう。本当ならそこでワンピースに着がえてどこぞの寺院に向かうはずなんだが、やけにくつ下が気になる。とりあえず「見る」コマンドでタンスを見ると「セツナのくつ下がハミでています」と表示される。だがくじけちゃいけないぞ！　5回連続でタンスを見てみよう。するとついにくつ下のとりこになった妖子がこともあろうに「なつかしのイヤミくつ下ざ〜んす」と言いながら現われるのだ。なんておちゃめな奴なんだ、ほんと。でも歯は出てないし「シェー」とも言わないから安心するがよい（言わせてみたい気もするけどね）。まあ妖子ファンは新しいビジュアルってだけでウレシイんだろうけど、あんま深入りするとこっちにもどってこれなくなるぞ。

青森県　野田健太郎くん

製作中!

⬆ほ〜っ、これが天下に名だたる『(勝)達人カード』のイカしたデザインだ!? う〜ん白い。コノ『(勝)達人カード』を手中にした日から、君の人生は、バラ色だ。詳細は規約書で。

新企画堂々開幕!!

つつ、ついに誕生してしまった達人の証！『(勝)達人カード』!!

え〜い！みなの者、頭が高〜い！　左上におわすは、未だ真白なママの(勝)達人カード様だ。　え〜い！「NOW　PINTING」！　特上技提供者には1発で、松技なら2発連続、その他の技なら3発連続で、そちらにおわす『(勝)達人カード』獲得の権利が与えられる。希望者は、その都度、名のりで〜い!!

熱い裏技を待ってるぜ！

「をををっコレは熱くたぎってるだろ〜」と思う技を発見したらハガキに技の正確なやり方とキミの住所、氏名、電話番号を書いて下のあて先にスグ送れ。キレイな図なんか書いてあるとなおいいぞ。もちろんＦＡＸも受け付けてるからどんどん熱い技を送ってくれ!!

あ　て　先

〒162 東京都新宿区新小川町1-14NAOビル
(勝)PCエンジン編集部ウラワザ係

FAX03(5228)1740

裏技ブラザーズネットワーク
●マサオ＆コウジ●



ウーッス、裏技ブラザーズの兄貴のマサオだ。オレはつねにたぎった技を探している。どれぐらいたぎってるかとゆーと、アトラクションの着ぐるみの中ぐらいが目安だ。と、ゆー事でみんなオレをたぎらせるハガキをどんどん送ってくれ。これからヨロシクな。



こんちゃ、弟分のコウジっす。熱さでは兄貴にかなわないけどやっぱり熱い裏技を探してま〜す。さて、これからはオレ達兄弟が裏技を担当していくことになるんでヨロシクね。まあ、イキナリな話なんでちょっと苦しかったけどね。さ〜て、ガンバルゾー!!

角川書店

いつわりの平和は終わりを告げ…
イース全土に魔物の攻勢が始まった…
アドルは人々を救うことができるのか？

クライマックスへ向けてますます盛り上がる！超大作RPGアニメーション
35ミリネガテレシネD2マスタリングの高画質





発売スケジュール

巻数（サブタイトル）	発売日	商品番号・販売元
第1巻（失楽園）	発売中	KFOVA-40 角川書店（セルビデオ） KILA-50 キングレコード（LD） KIVA-156 キングレコード（セルビデオ）
第2巻（世界果つるところ）	発売中	KFOVA-41 角川書店（セルビデオ） KILA-51 キングレコード（LD） KIVA-157 キングレコード（セルビデオ）
第3巻（彷徨、そして迷走）	93年5月21日（発売予定）	KFOVA-42 角川書店（セルビデオ） KILA-52 キングレコード（LD） KIVA-158 キングレコード（セルビデオ）
第4巻（運命の流れる中で）	93年7月21日（発売予定）	KFOVA-43 角川書店（セルビデオ） KILA-53 キングレコード（LD） KIVA-159 キングレコード（セルビデオ）
レンタルビデオ（販売元：キングレコード）	発売中 93年7月21日	上巻（1＋2巻） KIVA-160 下巻（3＋4巻） KIVA-161

※角川書店とキングレコード販売のセルビデオはそれぞれ同じ内容を収録しています。

オリジナルビデオアニメーション

イース 天空の神殿
アドル＝クリスティンの冒険

30分/カラー/ステレオHiFi/VHS・LD

VIDEO・LD 5/21 発売予定

第3巻（全4巻シリーズ）「彷徨、そして迷走…」¥5,800（税込）

全巻購入特典
- **名場面原画集**
- **CDシングル付ジャケットイラストカレンダー**

（詳しくは、セルビデオ・LDについている申込み方法をご覧下さい。）

〈メインキャスト〉アドル：草尾 毅/フィーナ：高山みなみ/レア：本多知恵子/リリア：三石琴乃/サダ：辻谷耕史
〈メインスタッフ〉原作：日本ファルコム/監督：渡部高志/脚本：千葉克彦/キャラクターデザイン：西村博之/作画監督：中沢一登/美術監督：石垣 努/
音楽：Falcom Sound Team J.D.K./制作：東京キッズ
製作・発売元…日本ファルコム/キングレコード株式会社/角川書店/角川メディア・オフィス
販売元…角川書店/キングレコード株式会社

申し込み受付中

下記の申し込み書に必要事項をご記入下さい。
案内書と振込用紙をお送りいたしますので、指定の口座への入金をお願いします。入金を確認しだい商品をお送りします。

※書店でも申し込みを受け付けます。ただし、商品の代金支払い・受け取りは申し込み店での扱いとなります。

—お問い合わせ・お申し込み先—
〒354 埼玉県入間郡三芳町藤久保557-2
TEL：0492(59)1100
角川ブックサービスまで

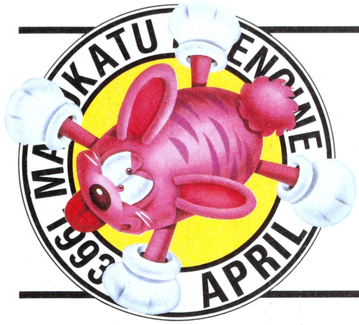
キリトリ線

お名前　　ご住所 〒　　TEL.（　　）　—　　●年齢・性別　才　男・女

	サウンドコレクション注文書			ビデオ注文書					
商品	アルスラーン戦記 CDパッケージ	魔狼王風雲伝2	アニメキングダム 愛蔵版 スペシャル2	アルスラーン戦記II	サイレントメビウス2	風の大陸	イース 天空の神殿（ご希望の商品に○をつけて下さい）●第1巻 ●第2巻 ●第3巻 ●第4巻	イース 天空の神殿 全4巻	サイレントメビウス外伝 幕末闇婦始末記
税込み価格	12,500円	1,900円	2,000円	9,800円	9,800円	9,800円	5,800円	23,200円	7,800円
申し込み数	（　）本	（　）本	（　）本	（　）本	（　）本	（　）本	（　）本	（　）本	（　）本

取扱書店名

角川書店



P CIA

PC Engine hardware Central Intelligence Agency

PC Engine中央情報局

ＣＤを利用するハードが盛んに製作されている。ゲーム、教育、鑑賞と幅広いメディアで使用できるようにもなってきた。ひと昔前では、考えられなかったことが現実にコンピュータを使用して可能になっている。そんな代表作的なハードを３つ紹介しよう。

PIONEERレーザーアクティブ
マルチメディア対応のニューマシーンだ



➡これがLD-ROM。PCもメガドラもこのLD1台で済んでしまう。なんて、楽チンなんでしょう。

このレーザーアクティブは、現在のPCエンジンやメガドライブのCDに比べ、実写映像が簡単に再生できるという特性を持っている。さらにLDは、今までの540MBのデータ容量域＋60分の動画や音声を別に使用できるというものなのだ。さて、このレーザーアクティブ、どのような進化を遂げていくのか？　応用すれば、結構楽しいゲームができそうだ。例えば、実写の取り込みを使用したゲームが可能になるため、現状の作られたCGではないリアルな映像でゲームが楽しめるというものだ。では、リアルといっても何がリアルになるのか？　視覚的なものだが、映画を見るようなクオリティーの高さの映像がゲームとして使用できるのだ。そうなるとRPGやAVGなども今までとは違ったものとなるだろう。単調なRPGの戦闘シーンやAVGのコマンド待ちの状態も、何かしらの演出が加えられていくことだろう。戦闘シーンの実写のアニメーションやゲーム全体のフルアニメーションのものなども可能になるのだろう。問題は、現状のPCやメガドライブが性能的にこのレーザーアクティブにどれだけ対応していけるかという点だ。これは、ユーザーとしては結構気になるところだ。もし、対応していくとしてNEC、SEGAが最初にどのようなソフトを出してくるのかが楽しみである。

また、ゲーム以外の利用として絵本や電子辞書、電子出版などいろいろな分野でどう対応していくのかというのも注目すべきところである。



⬆迫力のＣＧ。このＣＧでゲームをやれるとは凄い！



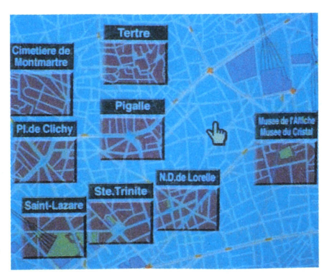
⬆ゲームだけではなく、こういうソフトも用意されているのだ。



⬆しかし、綺麗だなぁ。これが家庭用テレビで見られるとはねぇ〜。



⬆生音の英語の学習もできるぞ。語学のスキルのアップ！



⬆旅行気分で検索ができる。映像で見る図鑑は、いいねぇ。

富士通FM TOWNS Marty

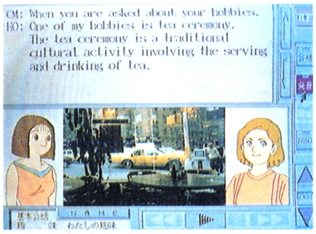
ソフトの豊富さがウリ!

CMでもご存知、「Marty」。家庭用テレビにつなげることで気軽にゲームなどが遊べるようになった。大きな点では、FM TOWNSの豊富な資産が活用できるという点。これはうれしい限りだ。このマーティー、今まで発売されているTOWNSシリーズのどの辺りの性能をもっているか？　買う側には気になるところ。FM TOWNS Ⅱ UXと同等の性能なのだ。しかし、このマーティー、どこが「マルチメディア」なのだろう。それは、優れたマルチメディア・ソフトを家庭用テレビに使用できるという点である。全部で約250種類ものソフトが使用できるのだ。何とあの新Wizardry　ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージもプレイが可能なのだ。パソコンのようにモニターと本体を一緒に買わずに済むという利点も上げられる。家庭用テレビでお茶の間でくつろぎながらプレイできるのは、ファミコンやPCエンジンと同じ感覚だね。

お茶の間を利用するという点で、お父さんやお母さんを巻き込んでみんなでワイワイとゲームをプレイすることも可能だね。あとこの利用としては、パーティの時にみんなでシューティングやアクションなどのハイスコアー競争などをするのもいいかもね。こういうマーティーの使い方を買ったらやってみてはいかが？



⬆グラフィックツールもあるんだ。友だちの顔を描いてあげよう（変な顔に）！



⬆う〜ん。英会話の勉強もできるね。これでママも買ってくれるかもね。



⬆これが、マーティー。パッド、マウス、キーボードまで使えちゃうのは、パソコン感覚。

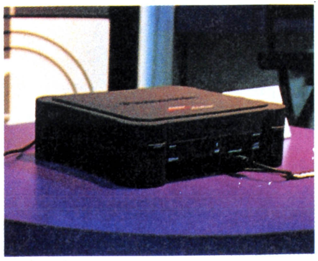
松下電器3DO

高性能なアメリカ生まれのマシーン

CESの会場に出品してあった3DO。スペックは、まだ謎の部分もある。しかし、インタラクティブムービーを考えて作られているのだ。そのインタラクティブムービーとは、何か？　映画のような一方向の体験ではなく、コンピュータによってその映画内をプレイヤーの意志によって自在に動き回り、体験できるというものだ。こんな話を書くとSF映画の背景設定を書いているような気分になるが、事実、このようなマシーンが出ようとしているのだ。

ゲーム自体の開発の状況はどのようになっているのか。サードパーティとして多数のソフトメーカーが参入している。日本のソフト会社もライセンス契約を結んでいるようである。3DOに搭載されているRISK　CPUは、現在のパソコンで使用されているCPUに比べて命令数を減らして、高速化したCPUなのだ。他にも専用のアニメーション回路をもっている。これって結構、精密にできれば面白いソフトができそうだね。完全なる疑似体験の世界が広がるってもんだね。


⬆こんなゲーム、一度やってみたいね。しかし、これどういうゲームなのかな？　気になる。


⬆高性能マシーン、3DO。この中味はどーなっているのか？

総　評

この3タイプの機種、買うときにどうしようかと悩んでしまうだろう。どれもパソコンと違い、専用のモニターを使用しないため、パソコンを買うのに比べて安く済むだろう。将来性、拡張性から考えると3DOやレーザーアクティブは、非常に楽しみである。両者ともに前途したソフトの開発が大きい。魅力的なソフトがどれだけ出るかである。ソフトの多さから考えるとマーティーは、買いの1つかもしれない。TOWNSの豊富な資産を活用、プレイできるという利点が大きい。それに今までTOWNS用だからといってプレイできなかったゲームもこれでプレイが可能になるのだ。私、個人的には、3DOとレーザーアクティブの動向をもう少し考えてから行動を起こしたいと思っているところだ。

美奈子がコナミへ突入取材！ でもタイトルは……

コナミの美奈子

※本人の希望と治安維持のため、顔の露出は勘弁してください。(美)





「ぶりりあんと」な午後3時

美奈子キャラクターの募集へ、多数の応募ありがとう！ 厳選なる審査の結果、美奈子が写真でみんなの前に初登場！ なに、肝心の顔が出てないだって？ いやそのそれはあの、出すとマズいんスよ。いろいろあって(笑)。

みなさんこんにちは。オ…じゃなくって、私の名前は美奈子。たまたま見かけた先月の募集記事で、応募してみたのが運のツキ。突然編集部の人に呼ばれて、「これからコナミさんの取材に行きますんで、支度してください」って言われたの。

でもPCエンジンユーザーとしては、これってチャンスよね。だってグラディウスⅡ以来、コナミさんから新作が出るって話は聞かないだもん。㊙PCを見ても情報は載ってないし…。ヨッシャ！ ここは直接…え、女の子は「ヨッシャ！」なんて言わない？ マズいな…。よぉ～っし、行って聞いてみよぉっと！(笑) つのる期待と不安を胸に、目指すは都内某所にあるコナミ本社よっ！

行く道中にフと気がついたんだけど、道行く人たちの反応が変…。だって人はよけるわ犬は吠えるわ、有楽町線の駅員さんなんか、目玉が飛び出さんばかりにこっちを見るのよ。子供なんか、3人くらい泣かせちゃったし。何もしてないのにぃ～。



キレる女か、ただの女か!?

大ボケ美奈子その1



道に迷う女

張りきって取材に飛び出したのはいいんだけど、いきなり美奈子は道に迷った！ 上は、地図を見ながら手当たり次第に道を聞きまくる美奈子の証拠写真である。足早に逃げようとする右のサラリーマンの姿で、どのくらい迷惑だか想像はつくだろう。ちゃんと場所くらい確認しておきなさいっ！

美奈子 ふぇ～ん。ごめんなさぁ～い(涙)。









いよいよインタビュー開始!

インタビューに答えて下さったのは、おなじみ早坂さんと、営業部主任の島さん。あたしインタビューって初めてだったんだけど、お二人とも、とってもやさしく答えてくれたの。



——最初にスナッチャーとグラディウスⅡの再版についてお聞したいんですが。

島　ファンのみなさんが期待していてくれた結果だと受け止めています。でも予想以上に売れたので、もう少し多めに作っておいてもよかったですね。

早坂　3月には小売店さんの方に行き渡っていると思いますから、まだ買っていない人は近くのお店へGO／ということで(笑)。



⬆みなさんおなじみ、コナミの早坂さん。

——今後PCエンジンでは、どのような展開をして行こうとお考えですか?

島　PCエンジンに限りませんが、うちではアーケードから家庭用ゲーム機への移植が中心になるのでしょう。当然オリジナルも考えています。



⬆こんにちは営業部主任の島さん。笑顔がナイスなの。

——コナミさんのゲームって、ちょっと難かしいかなーって気もするんですけど…。

島　うちのゲームをやりこんでいただいている方には、かなりの腕前を持つ人もいらっしゃるようですから(笑)。スタッフも頑張っちゃうんです。それがレベルを上げる要因にもなっているかもしれません。



早坂　ツインビーやゴエモンのように、コミカルな路線でアピールする方向もあります。PCエンジンのユーザーさんには様々なタイプの方がいらっしゃいますから、いろいろなゲームを作りやすいですね。

——気になるあたりをお伺いしたいんですが。ズバリ、これからPCでは何が出ますかっ／

早坂　いきなり核心にきましたね(笑)。

島　言っちゃいますと、年内は1本移植が予定されています／　でも残念ながら、まだ名前は秘密です。

覗きをする女



⬅露骨に営業部を覗く美奈子。やたらと目立っているよーだ。

早坂さんから「ここから先は入らないでくださいねっ」と言われたにもかかわらず、つのる好奇心を押さえきれない美奈子。だからってあからさまに覗くなよ（笑）。

美奈子　でも変なのよ。みんな笑ってるの。

あんな格好で見てれば、誰だって笑うぞ。おかげで読者プレゼントがもらえたが。



美奈子　受付を通ったら、なんとコナミの情報誌『DS-3』が落ちてたの／（笑）



自然じゃないが、ま、いいか(笑)。でもな、頼むから拾い読みだけはしないでくれよ…。

読者プレゼントよ♥

右の写真で物欲しそうにDS-3を読んでいた美奈子。そんな彼女を見かねて、コナミさんからこの本を20冊もいただいちゃったのだ。そこでこのDS-3を、本誌読者20名様にプレゼントしちゃおう／下の宛て先まで、ご意見ご希望、苦情や文句を書いて送ってね。



宛て先

〒162 東京都新宿区新小川町1-14 NAOビル
㈱PCエンジン編集部
「美奈子がほしい」係

迷惑だからやめろって……。

大ボケ美奈子その2・3

受付前にあったピクノを見つけて、さっそく遊び出した美奈子。最初はちょっと触ってみるつもりだったようだが……。

美奈子　だってだって〜。テレビに絵が描けて、面白いんだもん。

面白いのはいーが、「ムキーッ／」はないだろ…。取材なんだぞ（笑）。





サルになる女

正統派アイドルページ誕生!!

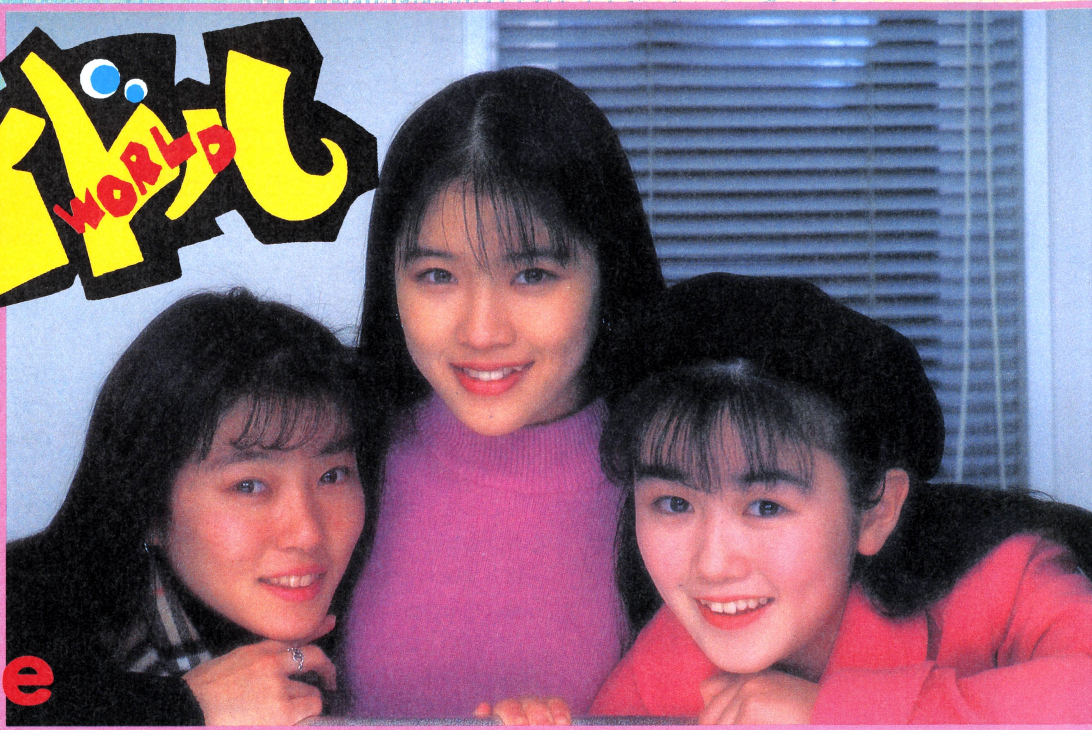
闘うアイドルページ!!

マルカツ 勝 IDOL アイドル WORLD

全国1億1千万人のアイドルフリークの皆様、お待たせしました、今月からイヨイヨ始まる究極のアイドルページ／ その名も『㊙アイドル』。目指すは別冊化／ 読者ハガキが命綱です、応援よろしくネ／

今月のゲスト

Fairy Tale
フェアリー・テール



ゲーム大スキ3人娘が、今春『Fairy Tale』として歌手デビューするのだ／

さあさあ、新装開店／ 最初のお客さんは、3月19日にセンチュリーレコードより歌手デビューしたアイドルグループ、フェアリー・テールの3人なのだ。3人が、赤・青・黄色と信号機のように、それぞれのカラーを持っているけど、団結力はなかなかグッド／

それでは、「話をそらすのは得意／」という3人が相手の、わいわい、がやがや、楽しいインタビューをご覧下さい／

PC （㊙PCエンジン編集者。以下PC）「3人のうち2人は『聖PCハイスクール（テレビ東京系）』に出演していたんだってね？」

浅山「ハイ、出てました。おもしろかったですヨ／ 先生はエッチだったけど（笑）」

菊池「生徒役だったんで、普段と同じ形で、楽しく出演できました／ 先生はエッチだったけど（笑）」

水野「わたしは視聴者でした（笑）」

PC「3人はゲームで遊んだりするの？」

水野「スーパーファミコン持ってます」

PC「これはPCエンジンの雑雑だョ（笑）」

浅山「だって、PCエンジンもらえるはずだったのに、もらえなかったんですよぉ／」

菊池「番組でくれるって言ったのにネェ」

浅山「誰かPCエンジン下さい／（笑）」

菊池「ちなみに、私が一番スキなゲームは、PC原人／」

水野「ワタヒモスキ」

浅山「私はスターパロジャーみたいなゲームがスキ」

菊池「私、RPGってダメなんですョ。だからアクションゲームがスキなんです。

水野「ワタヒモスキ」

浅山「私はシューティングかな？」

PC「ところで、3人がこの業界に入ったキッカケって何なの？」

浅山「小学生の時、おニャン子クラブ見て、いいなぁと思ったんですョ。それで、中学生の時に劇団のオーディションを受けて入ったのがキッカケです。その後、乙女塾のコンテスト受けたらうかっちゃいました」

菊池「家庭教師の先生が乙女塾のオーディションに応募しちゃったのがキッカケですネ。その後、原宿で買物してたら、アイドルにならない？ って、スカウトされたんですヨ」

水野「私はぁ、小さい頃から、松田聖子サンみたいになりたかったんですよ。だけど、普通に学校に行ってたんです。ある日、このまま学校行って、就職して働くのは違う／ と思って、履歴書を送ったのがキッカケですネ」

浅山美月 *Mizuki Asayama*



本名・渡辺幸恵。74年11月7日生まれ。B型。趣味はカラオケ、特技はチャーハン作り。

菊地奏衣 *Kanae Kikuchi*



本名・菊池奏衣。74年12月13日生まれ。AB型。趣味は散歩、特技はもんじゃ焼き？

水野あおい *Aoi Mizuno*

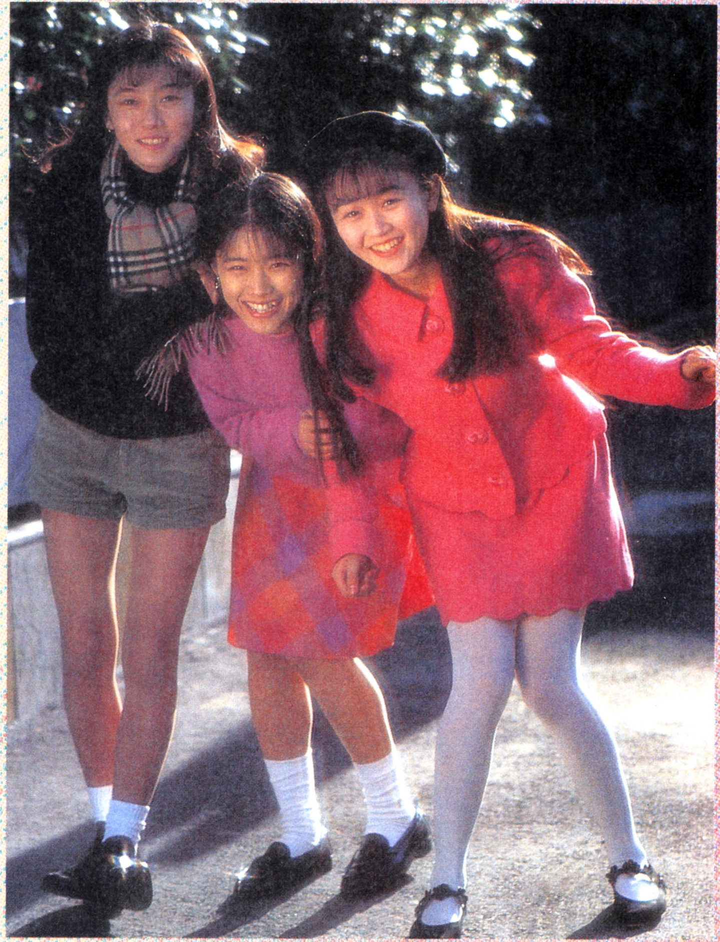


本名・大河内康子。75年11月20日生まれ。O形。趣味はピアノ、特技は書道！

今月のゲストにこんなコトをやって欲しい！

イベント会場で長く握手ができるようにして欲しい！

PC「デビュー曲は、どんな感じなの?」
菊池「ピコピコしてる」
PC「なんだそりゃ?」
浅山「どこの取材でもピコピコって言ってるよネ（笑）」
菊池「ハーモニーがあったり、オモシロイ曲ですヨ」
浅山「詞は、砂漠に落ちた月を探す夢を見てたの……」
PC「そのまんまでしょ（笑）」
水野「女のコが夢を見ているんですけど、目がさめた時、これは夢なのか、現実なのか、よくわからなくなってしまっているって感じの詞です」
PC「うーん、バーチャルリアルな詞だねぇ」
菊池「いい曲なんで、ぜひ、聴いて下さい！」
PC「さて、ここで編集部からお願いがあります。毎号、ゲストの人に、いろんなコトをお願いするっていう企画があるんだけど、第1回目の今回は、4月7日にサンシャイン噴水広場で行われるイベントに、この本を持って行くと、他の人よりも長く握手してもらえるようにお願いしたいんだけど?」
浅山「あっ、いいですヨ！」
水野「2倍握手します！」
PC「それじゃあ、OKですね。ということで、読者のみなさん、4月7日はサンシャイン噴水広場に集まりましょう！　では、最後に今後の抱負を聞かせて！」
浅山「私は、中山美穂サンみたいに歌にドラマに頑張りたいですね！」
菊池「私はしっかりした、シンガーになりたいナ！」
水野「私は純粋なアイドルになりたいです！」



アイドル。幕の内情報局

読者の皆さんに、アイドルに関するあらゆる情報をお伝えしていこうというのが、このコーナーの企画。また、皆さんからのハガキを紹介するのもこのコーナー。情報、お便り、イラスト、リクエストなど、採用の際はプレゼントを用意しておきますので、どんどん送って下さい。

さて、まずは今月ゲストとして登場してくれたフェアリー・テールの情報。『不思議の国のフェアリー・テール』でデビューした彼女達のファーストアルバムが5月21日に発売される予定。このアルバムには『おニャン子クラブ』のヒット曲のカヴァーが数曲入っているというんだから、ヘビーユーザーは困ってしまいますネ。ちなみに、彼女達へのファンレターは、〒106 東京都港区六本木3-14-12秀和六本木ビル、センチュリーレコード『フェアリー・テール、㊙PCで見た』係に送って下さい。「㊙PCで見た」と書くと返事の確立が高くなるハズです。

フェアリー・テールのイベントは他にも予定されてますので、詳しいことを知りたい人は、センチュリーレコード、電話03-3401-7141まで問い合わせて下さい。

続いて、井上麻美ちゃんのバースデーコンサートが5月5日、神田パンセホールで行われます。全席指定で2500円。チケットは4月4日発売です。

そして、7月3日公開『REX～恐竜物語～』の撮影も絶好調、安達"具が大きい"祐美ちゃんの情報。3月4日東京消防庁で消防総監感謝状贈呈セレモニーが行われました。春の火災予防運動のポスターになった祐実ちゃんは「ポスターに出ることができて嬉しく思っています。これからも火の用心には気をつけます」とコメント。夏には歌手デビューもウワサされ、これからも楽しみいっぱいの祐実ちゃんでした。



⬆センチュリーレコードより好評発売中！



⬅PCエンジンから誕生したアイドル・井上麻美ちゃんも、すっかり大きくなりました（笑）。コンサートには期待大なのだ！



⬅7月3日から公開の映画『REX～恐竜物語～』の撮影も好調！ 具が大きい安達祐美ちゃんにゲストとして登場してもらいたい！

撮影：中村雅章（エムズ）

PCエンジン

裏ソフト事情

その4



最近、いわゆる美少女ゲームのPCエンジンの移植が目立っている。PCエンジンという器（マシン）でアダルトゲームに何ができるのか。先月紹介した『ボディコンクエストⅡ』をオカズに考えてみた。

家庭用ゲームで、どんなHができるのか 『ボディコンクエスト』をネタに考えてみよう

アダルトRPGの可能性を考える

そもそも、アメリカのパルプマガジンにおいて、「剣と魔法の物語」と半裸の美女は切っても切り離せないものだった。「姫を助ける」というテーマも、そこで初めて大人向けになり得る。こうした要素は、マンネリが叫ばれて久しいRPGのシナリオに、とりあえずの活を入れることはできそうだが、それもクオリティ次第だろう。



⬅『ボディコン～』は、メッセージとキャラ以外、普通のRPGだ。



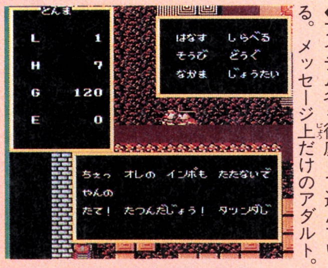
⬅『レディーソード』は、わずかな修正で、オモテでも通用しそう。

パロディゲームの楽しさと危険性

『ボディコン～』は、ファンタジーRPGのパロディというスタイルを取っている。笑えるネタは満載だが、ゲーム内容自体は少々密度が薄い。パロディという手法は、手軽に楽しめる分、安易に流れる危険性を伴う。『ボディコン～』は、そういった意味でもギリギリの危うさの上に立っているのだ。そして、それが魅力でもある。



⬅『ボディコン～』の始まり。パロディは大げさなほど笑えるもの。

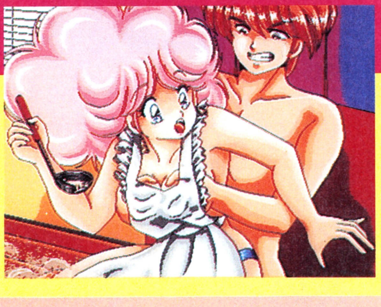


⬅アイテム名も徹底して遊んでいる。メッセージ上だけのアダルト。

パソコン・アダルトのその後

美少女ソフトは、近い将来ハードを越境してくる?

代表的なソフトハウスの検挙以来、美少女ソフトには一定の自主規制が生じ、細部の具体的な表現自体は、おとなしい方向へと向かっている。そこだけ見ればPCエンジンの美少女ものと接近しつつあるようだが、実状はそうでもない。具体的な部分が規制される分だけ、制作側は状況設定や表情、ポーズ等に凝るようになり、かえってアダルト度は増したようだ。それでも移植は可能だろうか?



⬅パソコンの美少女ものも、人気キャラがメインだ。写真はランス。

ボディコンクエストのどこが18禁か?

ハッカー自らが18禁指定。その理由は?

結果を言ってしまえば、純粋にメッセージの問題である。攻撃コマンドが「そうにゅう」では、通らないのも無理はない。逆に、グラフィックの方ははっきり言っておとなしいもの。シチュエーション的にはきわどいものも出てくるが、表現自体はパソコンものの比ではない。



⬆メッセージはさすがにヤバイ。わからないキミは、お父さんに聞かないように。



⬆敵の女の子たちも、表情が多少変化する程度。きわどいシーンはイベントのみ。

悪魔のゲームデザイン

3年前の6月6日午後6時、
企画に困った1人のゲームデザイナーが
悪魔に魂を売った……
その代償として授けられたのが
手段を選ばぬ、「売れる」ゲーム作りの外法。
「悪魔のゲームデザイン」である。



断わっておくが、ここに書かれていることは、悪魔が僕の体を借りて書かせたことである。読み返してみると、ゲームという「作品」を創造する上で明らかに、ドグマチズムに満ちた邪道なやり方が目立つ。ゲームデザイナーを目指す若者が真に受けて地獄に落ちたりしないことを心から願うものである。

絵と文 **桝田省治**
「天外魔境II」ゲームデザイナー

欲望につけ込む!

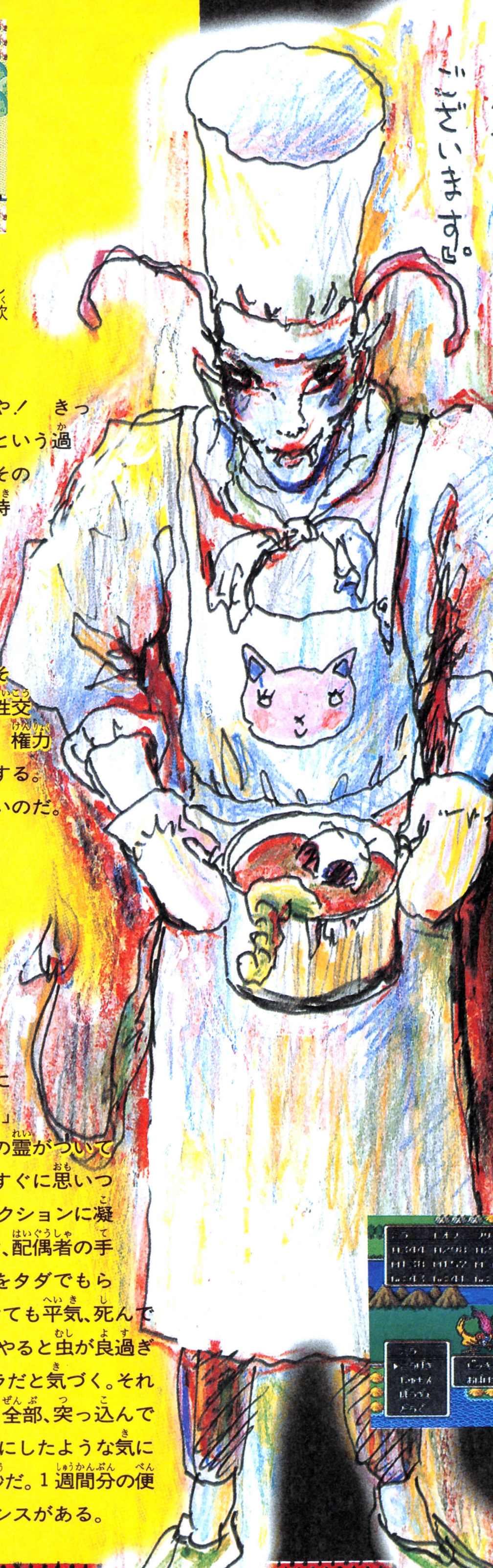
今回のテーマは「ゲームはナゼ楽しいか」である。かみくだいて言えば、たかが「ゲーム」に高い金を払い、寝る間も惜しんで、口臭をまき散らして充血した眼で、1人で叫んでしまう…それはナゼか？　ということだ。
逆に、ソフトを供給する側から見ると、その理由がわかれば、確実にヒットが生まれる。「昼メシを1ヶ月抜いても買うぜ／」「期末テストを棒に振っても続きがヤリテェ～」という愚かな人間が地上に増える／　それは我ら悪魔にとっても望むところである。



⬆SUPER桃太郎電鉄Ⅱ
巨大なコングロマリットをも形成し日本一の社長になる。金欲、独占欲を満す。

ヒット作には水子の霊が……

人間の多くは、遅かれ早かれ現実と折り合いをつけ、自分の夢の適当な着地点を捜し始める。この妥協を「大人になる」というらしい。「大人になる」…寂しい響きが実に良い。
人間や豚の命に限界があるように、この誌面にも限りがある。結論を急ごう!!　いわゆる「売れたゲーム」に共通するのは、水子の霊がついていることだ。ゲームの中身はもしもその水子が生まれていたら、こんなふうに立派になっていたかも、いや／　きっとなってたに決まっているという過程が描かれる。もちろん、その水子の正体は、大人になる時に捨てられる、場合によっては捨て切れないでズルズル引きずってる（結果的には、ほとんど同じだ）かなわぬ「夢のくず」である。その種類も千差万別。排便、性交等の生理的快感から名声欲、権力欲まで、様々な欲望が成就する。だからゲームはやめられないのだ。



かなわぬ夢の供養がゲームデザイナーの仕事。

例を挙げて検証しよう。まず、ＤＱを筆頭とするＲＰＧの最終目的は、残念なことに、我ら悪魔の王を倒すことに相場が決まっている。裏返せば、ヒーローになること、つまり社会的な位置を絶対化したいという自己実現欲の究極形である。
また、ＳＬＧの雄、「光栄」の一連のシリーズは、絵に書いたような征服欲、独占欲の権化である。渋沢氏のおかげで、日本はおろか、中国もヨーロッパも気軽に手に入る、ソフトの値段を除けば。
ここまで、読んだ某メーカーの若い企画者の諸君が「ウチの○×△だって、魔王を倒してヒーローにしてやってんのにナゼＤＱの1/10も売れん／」と叫ぶ。もちろん、各社の営業力、実績等の理由も無視できない。しかし理由は他にもある。実は「売れたゲーム」には少なくとも10人の水子の霊がついていると見て間違いがない。すぐに思いつくだけでも、モンスターコレクションに凝って、スロットマシンで儲け、配偶者の手配まで万全で、専用の帆船をタダでもらい、他人の家のタンスを開けても平気、死んでもすぐに生き返る。これだけやると虫が良過ぎて田原俊彦もドッキリカメラだと気づく。それを堀井氏はサジ加減一発で、全部、突っ込んで来る。さらに苦労してないのにしたような気にさせる演出とバランスが絶妙だ。1週間分の便秘を浣腸するようなカタルシスがある。

ドラゴンクエストⅤ⬇
10日もあれば世界中から尊敬されて美人の妃がいる立派な王様になれてしまう。



悪魔のゲームデザイン

「正義」を悪用してこそ悪魔。

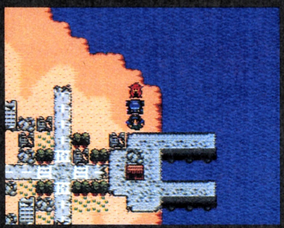
…というわけで、堀井氏の跡を追ってもあらかたの「夢」は既にかなえられていることがわかったはずだ。どーだ!! ガッカリしただろう!! 若い企画者の諸君!!

しかし、諦めるのは早い。実はここからが「悪魔のゲームデザイン」の真骨頂なのである。心配するな。ページがないから、いきなり結論だ。「追いつけないなら跡を追うな」、つまり「異なる土俵に上がれ」ということだ。出来れば、誰もいない土俵が良い。いきなり横綱で毎日不戦勝。問題は、客の入りだけだ。弱小のプロレス団体を見れば、その深刻さがわかる。負けるナ！ 大仁田厚!!

しかし、諦めるのは早い。少し捜せば、ある程度は大きく、ほとんど競合のない市場は意外に多い。問題は、その土俵に誰も上がりたがらない理由があるというだけのことだ。例えば「人種差別」「同性愛」「レイプ」「幼児虐待」等の素材がそのカテゴリーに入る。もちろん、正常な異性間のＳＥＸでさえそのままでは、まともな販売はできない。どんなに潜在的な需要があってもダメである。本当にダメなのだ。

しかし、諦めるのは早い。ジャングルにさえ獣道はある。抜け道は必ずあるのだ。キーワードは、「道徳的正義」と「メタファー」である。どんな非道なことも、大衆ウケする単純構造の道徳的正義のためなら、基本的に許される。例えば「戦争」が現実にそうであるし、ゲームなら「魔王退治」で十分だ。とにかくそれらしい理屈をつけてすべて「正義のため」と真顔で言い切れ！





⬅METAL MAX 2 オンナ・カネ・クルマ…下世話な欲望のデパート。売り切れ続出!! 店頭へ急げ。

危険な欲望ほどエクスタシーは強い。

「メタファー」とは、隠喩。なぞらえて表現すること。つまり、本質は変えないで、全く別の化粧を施すということだ。

これは、ゲテモノを素人に食わせるテクニックと同じだ。我ら悪魔の薬もトカゲや小虫を材料にするが、たいていケーキやスープの中に混入して出される。



この時、見逃してはいけないのが多くの場合、実は食べる方も何かヤバイ物が入っていそうだということに、薄々気づいているということだ。それを楽しむのが人間なのだ。であるから調理人も素材の形は消し去っても、香りは少し残しておくのが一流である。食べた人が「知らなかった」と言い訳できるくらいが、ちょうど良い。

もうひとつ「1度、胃袋に入ったモノを吐き出す人は、ごくわずかしかいない」という事実を付け加えておこう。新宿あたりのその手の店に連れて来られた若い女性たちを見るがいい。「ゲー。これオットセイの睾丸なのヒドーい！」とか言ってても、トイレに駆け込むヤツなど実際にはいない。その間にもビール等と混じり合ったその物体の消化は進んでいる。体は正直である。とくに女の体は、妊娠が前提にあるためか、純粋ですらある。

次は素材の選択である。おすすめは、2つある。まず原始的な生き続けるために最低必要な性欲、食欲、安全の確保等の本能のカテゴリー。この市場は大きい。ラーメンと温泉の番組は、とりあえず当たる。

もう1つは、抑圧された欲望のカテゴリーである。こちらは客単価が高い傾向がある。この素材の調理方法を身につけられれば、立派な悪魔である。次号では、調理方法を例をあげて伝授しよう！ では、バハラマ　ムータ。

来月のテーマ

「ヤリてェ!」を言い替える

と題して、ダイレクトな表現が社会的に認められない欲望をどのようにゲームというメディアに突っ込むかについて例を引いて検証する。そこでお便りの募集である。君たちがゲームをしていて、他人に言えないような気分になってしまった、あるいは異常な快感が体を走り抜けた「ゲーム名」「場面」「気持ち」などを詳しく書いて送ってくれ。赤裸々な告白ほど嬉しい。お便りをくれた人の中から厳選ではない抽選の上、今月の参考文献を送りつける。残念ながら出版社を見てもわかる通り、それほどＨな本ではない。

地獄のプレゼント!!

・今月の参考文献・

●ヴィーナスシティ／早川書房
寸評：電脳世界の仮装舞踏会はとても過激！

●楽しませる仕事／日本経済評論社
寸評：その道のプロ37人の生の声を収録

●変態さんがいく／JICC出版局
寸評：世の中にはいろんな快感があるものだ
（追記：ヴィーナスシティはけっこうＨだ）

●METAL MAX 2／データイースト／SFC
寸評：テッド・ブロイラーの強さは、尋常ではない！

あ て 先

〒162 東京都新宿区新小川町1-14 NAOビル
(勝)ＰＣエンジン「悪魔のゲームデザイン」係

The Island of DREAMS
KADOKAWA 夢の島



⬅レンタル開始になった上巻のジャケット。第1話「失楽園」と第2話「世界果つるところ」を1巻に収録。

VIDEO
アドルを待っても、まだ来ない…
第3巻の発売日は5月21日に延期。GWは浮かれずに、小遣い使わず待っていよう！

第3巻の発売が1カ月遅れたことで、気をもんでいるファンも多いことだろう。これは、声優の三石琴乃さんが体調を崩したためやむをえない延期だ。幸い三石さんの体調は、順調に回復しているので、安心して待っていて欲しい。復帰次第、ベストの状態での収録が予定されている。待たされた分、よりいいものに仕上がっているといいね。

といったところで、第3巻のストーリーを紹介しよう。

魔物キースの衝撃の過去、リリアとキースの関係の秘密が明かされていく。

イースのうわべの平和は終わりを告げた。虐殺、そして人狩り。魔物の大攻勢の前に、村人たちは、なす術もなく嘆きの声をあげるだけだった。

かつての平和の楽園は、失楽園へとその姿を変えた。

魔の手は、リリアの身にも容赦なく襲いかかる。魔物の人狩りに巻き込まれたリリアも、サルモンの神殿へと連れ去られてしまう。その中には、サダの許嫁マリアの姿もあった。

一方、ダレスにさらわれたフィーナとレアを助けるため、サルモンの神殿に向かうアドルの姿があった。アドルは、バーンドブレスの橋番ルパの息子タルフを救い出すため、魔物の砦に潜入する。モンスターのゲラルディ相手に苦戦するアドルを助けたのは、タルフと同じ牢獄に繋がれていたキースだった。

アドルは、そしてリリアの運命は？　ますます見逃せないOVA『イース』の第3巻、『彷徨、そして迷走…』。気長に待とう。

■角川書店(VHS)・キングレコード(VHS・LD)／各5800円／30分／カラー／ステレオHiFi



⬆ジャケットは上下巻続きになっている。並べると、あらあら不思議、1枚のイラストが目の前に現れます。並べるためには、まずお店でお買い求め下さい…なんちて。



⬆牢獄につながれているキース。暗い…。見、見える？



⬅村に突入する魔物の軍団。恐怖の人間狩りが始り、村人たちは逃げまどう…。



➡村人たちは、容赦なく狩り立てられた。ある者は命を落とし、また、家族と別れ…。



⬆ついにリリアまでが、魔物に捕えられてしまった。

⬇リリアの前に現れたダレス。いけにえに選ぶのは？





➡息をのむアドル。彼の眼前で、いったい何が起こったというのか？



⬅これは、タルフの捕えられている牢獄の檻を、ファイアーの魔法で溶かそうと力を振り絞るアドルの姿だ。彼は、果して何を知っているのだろうか？

MOVIE 番外情報

サイレントメビウス外伝

時代を越えて、闇婦が走る。維新の嵐に紛れて動く、妖魔を成敗してくれん!!

今月は購入特典の『サイレントメビウスかわら版DX』の紹介をしよう。このかわら版は、ビデオ・LDそれぞれ本体と同じサイズの小冊子仕立てになっている。内容は、ライナーノート、設定資料、菊崎、河池、大沼、三氏の座談会、幕末闇婦始末記全26話のダイジェスト紹介、有名イラストレーター（森木靖泰、近藤ゆたかの両氏）の描き下ろしイラストまでついて、これをおまけと言うには豪華盛り沢山の、見逃せないアイテムなのだ。

それでは関連情報をお伝えしよう。4月1日に角川書店のスニーカー文庫より『幕末闇婦始末記2』が発売になる。タイトルは「姫竜妖恋慕情」だ。

続いて4月3日にキングレコードより『幕末闇婦始末記CDキネマ2』が発売。タイトルは「八五郎の恋」だ。

『幕末闇婦始末記』（VHS・角川書店／LD・バンダイビジュアル）／ステレオ・HiFi／60分／カラー／各7800円



⬅角川書店（スニーカー文庫）から、4月1日発売。470円（予価）。



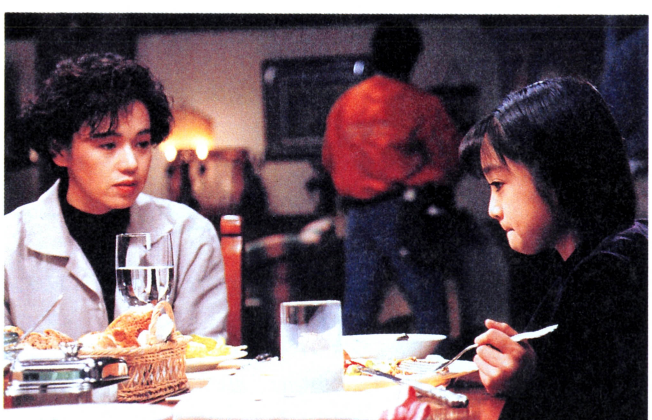
➡キングレコードから4月3日発売。ジャケットに注目。価格2800円。



MOVIE

恐竜物語 REX クランクイン!!

7月公開に向けて、撮影快調！



⬆母親（大竹しのぶ）は学者。ヘンな女の人で千恵（安達祐美）はがっかり。

早くも話題の角川映画『恐竜物語REX』は、去る2月9日にクランクインした。東映大泉撮影所での撮影や、九州・久住高原のロケも順調に進行している。この久住高原は、あの『乱』や『奇跡の山』にも登場した、由緒ある場所なのである。ここでは千恵と父の立野博士が暮らす、北海道の牧場の家が撮影された。

さて注目は映画初出演の安達祐美が演じている、主役の千恵。父（渡瀬恒彦）が古生物学者、元母親（大竹しのぶ）は発生学の第一人者。この家族を軸に、恐竜を巡る様々な人の思惑が絡み、大きな陰謀がうごめく。

狂暴さのないキャラクターのレックスは、自閉症気味の少女が心を開いていく対象として、見るものをその魅力の虜にしてしまうことだろう。

製作・監督の角川春樹氏は、「雑誌“野性時代”に、『恐竜物語REX』の原作となった『奇蹟のラフティ』が連載されていた当時から注目し、将来の恐竜ブームの到来を感じていた。また、現代に蘇った恐竜と少女との心の触れ合いを通して、地球との調和を次の世代へのメッセージとして、遺したい」と語る。

注目の造形を担当するのは、“E・T”の生みの親カルロ・ランバルディ氏。共演に渡瀬恒彦、大竹しのぶ、平田満ほか。

つぶらな瞳のREXと祐美ちゃんに会えるのは7月3日から、全国松竹系だ。



⬅これがREX。怪獣ではなく恐竜である。学問的なのである。



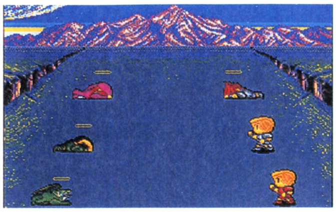
⬆食べているのはカレーではないが、CMに恐竜が出演する。



⬅最近新境地を開拓して、演技に磨きのかかる大竹しのぶ。

第1回キングレコード杯C

先月号で告知したCDバトル大会、いよいよ発表だ。予想をはるかに越えた応募をもらって担当者ともども、うれしい悲鳴をあげています。さて、優勝はどのCDの頭上に輝いたのか。そしてキミの予想は当ったのか。
第1回CDバトル大会、いよいよ結果の発表です(ちなみに第2回の開催も決定みたいです。楽しみにね)。





僧侶、孤独の戦い!

1枠 白鳥英美子 彩り VS 第1試合 プロレス インディペンデントファイターズ 8枠

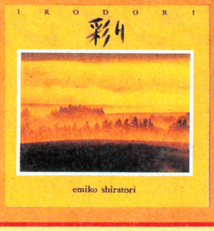
怒りのギガスマッシャーが、すべてを決めた。

まずは対戦メンバーを紹介しよう。①側は僧侶、忍者、戦士のパーティ。対する⑧側は、エルフ、忍者、僧侶という組み合わせ。先制攻撃はまず①側の忍者だった。強力な攻撃が相手側の忍者を襲う。しかし、防御力の強い⑧側の忍者はそれをこらえ、返す刀で忍者に逆襲した。その1撃で①側の忍者はあっさりと倒れた。忍者のとむらいとばかりに、戦士がギガスマッシャーを連発、⑧側の僧侶、エルフを連続して倒した。1人となった⑧側の忍者は逆襲もままならず刀のしずくとなった。



⬆ギガスマッシャー炸烈! 相手に強力なダメージを与えることができる必殺技だ。

勝者はこれだ!



⬅優勝CDにただ一つ黒星をつけることができたのがこのCD。スイートだぞ。

連続攻撃に死す!

2枠 LiLia ~from Ys~ VS 第2試合 万能文化猫娘 Sound Phase-0Ⅲ 7枠

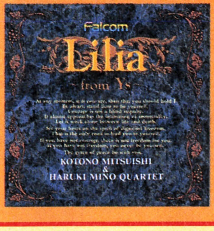
トレインマン、祈りの連続攻撃炸裂!!

今大会でもっとも有力視されていたのが⑦枠の万能文化猫娘。そして、それとは対称的にカルトな人気を誇ったのが②枠のイース。トレインマンがんばれのハガギラッシュはすごかった。さて、試合は、⑦側の攻撃からはじまった。連続攻撃を受け、おもわず倒れる②側のエルフ。トレインマンの顔にかげりが走った。「⑦側にはヒーリングを持った僧侶がいる。こうなりゃ集中攻撃だ」彼の思いが通じたか、戦士の連続攻撃が炸裂した。うすら笑いをうかべるトレインマン。勝利の女神は彼とともにあった。



⬆魔法が使えない戦いは、力と力のぶつかりあいが全てを決める。誰を狙うかで運命が違うぞ。

勝者はこれだ!



⬅前人気の高かったこのCD。おしくも2位にとどまった。やはりアニメ音楽はそれなりに強い?

試合総合結果の発表だ!

今回の大会では、なかなか白熱した試合が繰り広げられた。各CDの長所をうまく利用し、短所をカバーするような試合が随所にみられ、試合の勝敗は、そのCDの持つ力ばかりではなく、担当する人間の戦い方に大きく左右することが感じられた。さて、気になる対戦結果は、下の表の通りとなっている。果して、キミの予想はズバリ適中しただろうか。

	1	2	3	4	5	6	7	8	勝星
1		×	○	○	×	○	×	○	4
2	○		○	○	×	×	×	○	4
3	×	×		×	○	○	×	×	2
4	×	×	○		×	○	×	×	2
5	○	○	×	○		○	×	×	4
6	×	○	×	×	×		×	×	1
7	○	×	○	○	○	○		×	5
8	×	○	○	○	○	○	○		6

枠はこうなっている

枠	CD
1	白鳥英美子 彩り
2	LiLia ~from Ys~
3	イース 天空の神殿Ⅰ JDK BAND編
4	ウィンビーのネオシネマ倶楽部 ~エバーグリーン編~
5	天(ten) ジョニー吉長
6	宇宙の騎士 テッカマンブレード
7	万能文化猫娘 Sound Phase 0Ⅲ
8	プロレス インディペンデントファイターズ

優勝CDはこれだ!

インディペンデントファイターズ

さーて、おまちかね、優勝CDの発表だ。優勝は⑧枠、「プロレス インディペンデントファイターズ」に決定した。優勝の原因は、高い攻撃力と体力を持つ、忍者の存在といっても過言ではない。この忍者が、最後の最後まで1人で戦い続ける姿をこの大会中、何度見たことだろうか。やはり、プロレスはCDでも強かったのである。



Dバトル大会結果発表!!






悲しきドラゴン！

3枠 イース 天空の神殿Ⅰ JDK BAND編 VS 第3試合 宇宙の騎士 テッカマンブレード 6枠

かりそめの強者。ドラゴン、1撃に死す。

⑥枠テッカマンブレードのパーティにいるドラゴンは攻撃力がかなり強い。③側はまずそのドラゴンに攻撃をしぼることにした。このゲーム、"やられる前にやれ" が原則だからだ。まずは小手調べとばかりにエルフの弓矢で攻撃。と、ドラゴンは、みるまに地に伏した。なんと強大な攻撃力を持つドラゴンのHPは、たったの1000しかなかったのだ。いきおいづいた③側は、続いて魔法使いを襲う。そして1人になった⑥側の忍者。③側の戦士を倒すことには成功したが、反撃の力はそこまでだった。



⬆仲間が倒され、たよれるのは自分だけ。こうなると、さすがの忍者もお手上げだね！

勝者はこれだ！



⬅総合で2つの勝ち星しか上げられなかったが、戦士主体のパーティは見ていて白熱するものがある。

ヒーリングがすべてを決める！

4枠 ウィンビーのネオシネマ倶楽部 ～エバーグリーン編～ VS 第4試合 天〔ten〕 ジョニー吉長 5枠

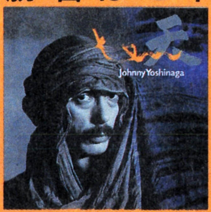
連続ヒーリング。体力回復でダメージ復活

今回のCDバトル大会、予想外の健闘をみせたのが、⑤枠のジョニー吉長、天〔ten〕だった。このパーティのポイントは、なんといっても僧侶。豊富な魔法と、多くのMPを持っているということ。この戦いでも、その力は存分に発揮された。④枠の攻撃はHPの少ない武闘家に集中した。しかし、「あと1撃で倒せる。」と思ったのもつかの間、すぐにヒーリングの魔法を使われ、体力を回復されてしまう。パニック状態に落ちいった④枠担当者は、ちょこちょこと他のキャラにちょっかいをだし、自滅した。



⬆数多くの魔法を持つ僧侶。その存在は戦いの時に安心感を持たらしてくれる……。

勝者はこれだ！



⬅長く戦いつづけることができるこのCD。まさに10年らいのロッカー、ジョニー吉長そのものだ。

優勝のCDのプロフィールを紹介しよう！

優勝したごホウビに、このCDを紹介しよう（担当宣伝マンは喜ぶように）。このCDはW★ING、オリプロ、NOWで闘う、主力13選主のテーマ曲を集めたプロレスファンにはたまらない1枚。3000円でキングレコードから発売中だ。

ニンジャ



⬅最後までしぶとく戦い続けた忍者。彼が優勝を決めたといっても過言ではない。

エルフ



⬅時々、攻撃をミスするが、なかなかあなどれない存在。

そうりょ



⬅まず最初に敵の攻撃を受けることになる、パーティ上の悲しい存在が、この僧侶だ。

たくさんの応募ありがとう。当選者の発表だ！

当選番号は 7-8 だ！

ほんとーにたくさんのハガキが送られてきて担当者トレインマンとともに涙を流す今日この頃です。ありがとうございま～す。そういえばメ切の日を前号で、書いてなかったよね。ゴメンナサイ。編集部の都合で、3月26日の消印でメ切りましたので、よろしく。なお、当選者のみなさんには、非売品CDバトル全曲集のCDをプレゼントします。提供はキングレコードさんです。当選者の発表は次号の紙上にておこないます。それではまたね！



⬆このCDをバトルに使うと、強力なパーティが登場するとのウワサがあるぞ。

理屈ヌキ! 僕らはアーケードゲームが大好きだ!

アーケード専科

期待の春の祭典、スペシャルレポートだ



毎年恒例となっている、AOU（アミューズメント・エキスポ）ショーに行ってきたぞ。アーケードゲーム界の新作発表会とでもいえばいいのかな？　年に2回開かれるこういった催しは、ゲームセンターを経営している「オペレーター」や、普段ゲーセンに通っている我々ゲームマニアにとっては見逃がせない期待のイベントだ。これから町のゲーセンに入るであろうニューゲームを見たい気持ちは誰もが同じ。それで、本来ならオペレーターだけが来るべき（ゲームを買うのはマニアではなく、ゲーセンの経営者であるのは当然）ショーに、マニアが多く来るようになったのだが、例年、マニアが多すぎて、肝心のオペレーターが全然ゲームを見れないという困った状況になっている。それで今年は、招待券がかなり少ししか出回らず、各地でマニアが泣いていた、というのも事実である。まあ、外国のオペレーターからも苦情が来てるっていうんだから、しかたないね。ゲーマーの士気が問われる問題だ。そういうわけで、今年の初日はかなりすいてました。

セガ

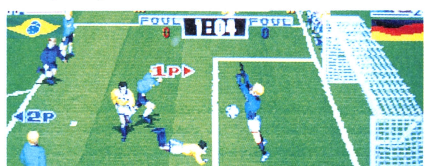
大手セガ、大いにがんばる！　今年は期待だぜッ



今回最もパワーを感じたのが、大手セガだ。「バーチャ・フォーミュラ」は、おなじみ3DポリゴンのF1ゲーム「バーチャ・レーシング」が6人同時にプレイできるというモノなのだが、あの視点を変えれる超リアルなグラフィックで争うのが非常に熱いんだ。また、通常モニターの上に、6台すべての動きを追いかける、「ライブ・モニター」が、まるでテレビ中継のようでシビれるほどカッコいい。セガは他に「ダーク・エッジ（3D対戦ゲーム）」や、「ルーニーテューンズ」など、イカすゲームを多く出していた。ベリぐう。

タイトー

一見地道だが、ソツのない今年のタイトー？





タイトーブースは、地味めのゲームが多く出展されてはいたが、質という意味では、どれもなかなかのもので、どの作品もゲーセンで長く受けそうな感じの、しっかり作ってあるゲームであった（と私は思った）。しかし、逆に言えば冒険をしてない、ということになるが、それまたよし、であろう。「ハットトリック'93」や、「クイズ人生劇場」は絵のセンスがよかったし、「チェイスH・Q」の続編、「スーパーチェイス」も楽しく作られてあり、なかなかだ。また新型のエアホッケー、モグラたたきなども興味深かった。

ナムコ

一般層がターゲット？　マイペース派ナムコ



話題の「ギャラクシアン³　シアター6」の人気はすごく、今回のショーで唯一、列のできたゲーム（?）だった。私も時間がなくて体験できなかったが、外から映像を見た限りでは、CGの迫力はスゴイものがあった。スピード、グラフィックなど、あれなら某遊園地にある「スター○アーズ」に必敵するやもしれない。他には、「ワールド・コート」の新バージョンが出て、ロボットなどの人間以外のキャラがテニスをしてて楽しい。奥行きのある4人同時対戦型アクションゲームもあったけど、もう少し…という感じだった。

アーケードしま専科 ④ イェ～/　PCで「SFⅡ」がなんとHuカードで出るっつーんだから、シリーズすべてで対戦に燃えまくっている私としては、嬉しいやら楽しいやら…　どっちにしろいいことだ。これでPC本体しか持って

AOU SNK

格闘ゲーム界のトレンドは『プロレス』に??



超大迫力のプロレスゲームを前面に押し出していた、最近絶好調のSNKブース。いまや格闘ゲームはカプコンとSNKが二人占め、といった感じだが、今回SNKはカプコンの先を行き、「ファイヤー・スープレックス」という2人同時プレイ可能のプロレスゲームを出展、プロレスマニアの注目を集めていた。実在のプロレスラーをモデルにしたと思われるリアルで迫力ある大きなキャラが激しいアクションで画面狭しと暴れまわるのは実に爽快だ。格闘大作が2つぶつかるぞォ〜ッ!



➡闘う場所は3種類。これはストリートモードだ。楽しいゾッ!



⬅プレイモードは3種類。1Pと1Pvs2P対戦、そして2人で協力するタッグマッチ。

AOU コナミ

大きい動きはないが、力作を出してるコナァミィ



コナミの一押しは、メダルゲームのインストラクターをやっていたバニーガールたちだ。まぁそれは嘘だが、「ミスティック・ウォリアーズ」は力作だ。昨年の同じショーで出展されたコミカル西部劇ゲーム「サンセットライダース」のキャラを忍者に変え、演出をド派手にしたような作品で、かなり気合を入れてしっかり作ってある。難易度についてはまだ判断しかねるが、恐らく楽しめるレベルだろう。他にもスピーディな展開のサッカーゲームなどもあったけど、やっぱバニーだよね。



⬅ムッキー! さぁすがコナミ。この娘、タイツの右太モモが破れてたよ。

AOU カプコン

格闘ゲーマー全員? が期待するブースだッ!!



「ストⅡ」シリーズをやっているゲーマーなら、格闘ゲームメーカー人気ナンバー1のカプコンの動きは気になるところ。今回は3つの作品が出展されていた。「キャプ・コマ」のような「キャデラック」は今イチだったが、「パニッシャー」は力の入ったキャラが、笑える動きを見せる格闘ゲームで、難易度が高めとはいえ、評価できる。そして注目の対戦プロレスゲーム「マッスルボマー」だが、開発途中とはいえ、かなりの出来だった。特に4人でやると超燃えできるぞッ!!（大）

陳

今回のアケ専はAOUショーの特集ということで、まあちょよっと遅い（いや、かなり遅かった?）情報でごめん。行ったヒトはわかっていることだろうけど、行けなかったヒトは参考にしてくれ! そのうちみんなの要望があれば単発で大攻略もやるヨ。どしどしハガキ待ってるゼ!

連載 第25回 ナムコのな

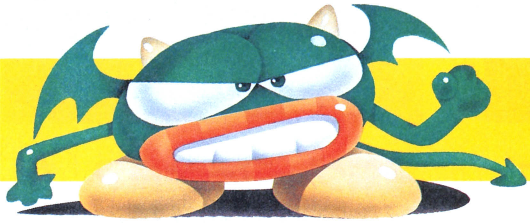
Presented by
スーパー激烈社員 御所脇ヒロリン



⬆ラッキ&ワイルドが悪の一味を倒すまで道無き道を爆走する。ドライビングゲームとシューティングゲームの面白い所が上手くミックスされてるぞ、チェイスしまくれ撃ちまくれ/気分はもう最高だ!!

今度のナムコの新製品は、ドライブ&シューティングゲーム「ラッキ&ワイルド」だ。これまでのゲームでは体験できなかった運転しながらガンガン撃ちまくっていくんだ。ハチャメチャのスピード・アクションでおもしろさも2割増しだぞ。2人で協力しないとダメだぞ。主人公は2人だ!! ここでストーリーを紹介しよう。麻薬シンジケート『ビッグ・シガー』が暗躍するカジノの街。取引現場を押さえたが発砲、逃走した。追え/ラッキ-&ワイルドそのドライブテクとシューティングテクで悪の一味を捕まえろ/といった手に汗にぎるストーリーなのだ。前に走っているトラックからドラム缶が転がってきたり、オイルをたれ流すタンカーが出てきたり、ショッピングアーケードに入ったりなどなど行く手を阻むさまざまな障害が待っている。とにかく敵は手ごわい、友達、彼女と協力しながら頑張ってくれ/健闘を祈っている。

ない㊙PCユーザーも、ターゲットができたっつーわけやね。実は極秘で開発中のロムを見せてもらったんだけど、はっきし言って絵に関してはS'FC版と同じ/ だから、四天王が使えて同キャラ対戦ができるダッシュだけに、大期待だ。操作感や音についてはまだよくわからないが、それなりにいけるだろう。



PC移植誌

『餓狼伝説2』怒濤の快進撃！

何も言うことないっす。『ストⅡ'』の発売を待ちましょう。ほんっとにみんなのハガキのおかげです。みんなありがとー。担当として、これほど嬉しいことはないぜィ。カプコンさん、NEC HEさん、ありがとうございまーす!!



⬅福岡県／ヌクヌクくん

1位　3×3 EYES



⬇新潟県／なるぴょさん

2位　餓狼伝説2



⬅京都府／市川最生さん

3位　プリンセスメーカー

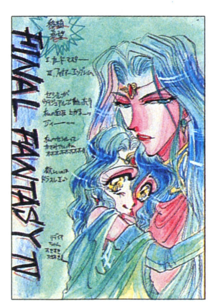
さてと話を切り替えて、順位を見てみようかな。今回も1位は『3×3 EYES』。変わらぬ人気でがっちり首位をキープした。このまま独走は続くのか？　今回初登場は6本。

移植人気投票結果――〈2月集計分〉

順位	前回	得票ポイント	タイトル	オリジナル
1	1	1216	3×3 EYES	メガCD
2	初	897	餓狼伝説2	アーケード
3	⬆4	714	プリンセスメーカー	パソコン
4	⬆31	682	ファイナルファンタジーⅣ	スーファミ
5	⬆18	577	ぽっぷるメイル	パソコン
6	⬇5	518	ファイナルファンタジーⅤ	スーファミ
7	⬇3	442	エメラルドドラゴン	パソコン
8	⬆9	401	フォーチュンクエスト	パソコン
9	⬆11	369	ドラゴンクエストⅤ	スーファミ
10	⬆14	345	ストリートファイターⅡ'ターボ	アーケード
11	⬇10	250	龍虎の拳	アーケード
12	⬇8	185	ドラゴンクエスト	ファミコン
13	初	147	ダイナソア	パソコン
14	初	115	ブランディッシュ	パソコン
15	⬇7	97	ストリートファイターⅡ	アーケード
16	初	58	アルスラーン戦記	メガCD
17	⬆27	46	銀河英雄伝説	パソコン
18	初	40	同級生	パソコン
19	⬇6	31	ロマンシング サ・ガ	スーファミ
20	初	24	半熟英雄～ああ世界よ半熟なれ～	スーファミ

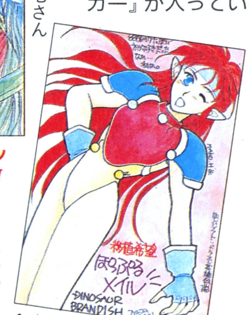
歴代Best20

順位	累積ポイント	タイトル	順位	累積ポイント	タイトル
1	32026	ドラゴンクエスト	11	5174	ドラゴンボールZ
2	21481	エメラルドドラゴン	12	5164	三國志
3	19686	ファイナルファンタジー	13	4653	エリア88
4	18914	ストリートファイターⅡ	14	4502	信長の野望(全国版)
5	16662	ファイナルファイト	15	4196	三國志Ⅱ
6	12902	テトリス	16	4055	ファイアーエムブレム
7	10363	プリンセスメーカー	17	3699	フェリオス
8	8130	3×3 EYES	18	3656	グラディウスⅢ
9	6334	SDガンダム	19	3321	ドカベン
10	6288	魍魎戦記 摩蛇羅	20	3008	ファイナルファンタジーⅣ



⬅熊本県／島津弥七さん

4位　ファイナルファンタジーⅣ



⬆広島県／服部まこさん

5位　ぽっぷるメイル

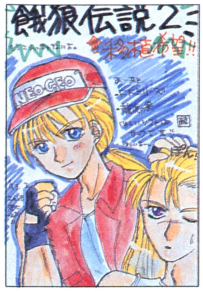
その中の1本が『餓狼伝説2』だ。いきなり2位にランクイン。これぞ、正に100メガショック!!　来号の動きが非常に楽しみだ。3位には根ずよいファンがいる『プリンセスメーカー』が入っている。『プリメ』は累計1万ポイントを突破したぞ。早く移植して欲しいね。『ぽっぷるメイル』はついにBest5入り。『同級生』はHソフトながらランクイン。心配するな、みんなHなんだから……。

来月はどんなランキングになっているか？　乞うご期待！（ありがち）

況月報（きょうげっぽう）

巻頭ブチ抜き特集見てくれたかな？　ついに、あの『ストリートファイターⅡ'』が移植決定したゾ！　うれしいなっ。さあみんな昇龍拳100本セットだ。



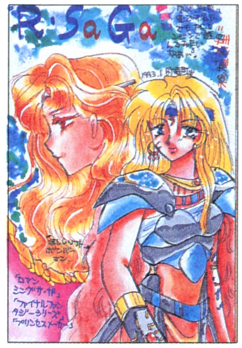


➡愛知県／結城貴更さん


⬆愛知県／暁一穂くん



➡愛知県／こうのさん



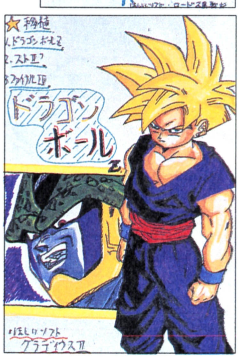


⬆長野県／夏樹りうさん

⬅千葉県／竜町さん



⬆大阪府／夢邪鬼くん



➡愛知県／衣田進一くん

読者の大声

●『フォーチュンクエスト』をぜひROM²で出して欲しいです。声優さんはカセットブックと同じがいい！　兵庫県／沢村流衣さん

●ナムコさんにぜひ『メトロクロス』と『スカイキッド』を移植してほしいです。　愛知県／加藤義秋くん

●『ワールドヒーローズ』このゲームは一番よく遊んだゲームなので、ぜひともPCでプレイしたい。　広島県／純ちゃんの耳くん

●コナミさんぜひぜひ『グラディウスⅢ』を移植してください。もちろん完全移植でっ！　岩手県／山下喜幸くん

●『ああっ女神さまっ』を移植希望。声優も決まってるしね。　愛知県／SUEZENくん

●ジーザスはサイコーですよね。古いかもしれないけどぜったいいい！　東京都／ジーザス命さん

今月のNo.1イラスト



茨城県／美瀬秀麗さん

リンクは池田さんかな。みんなディスクの『ゼルダの伝説』知ってる？　不朽の名作だよ。一度プレイしてみて。

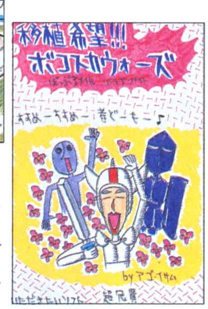
今月の当選者は岩手県／佐藤成人くん　埼玉県／会田真祐美さん　熊本県／西川真美子さん　岡山県／田村節雄さん　東京都／広瀬純一くん



⬆宮城県／斎藤さおりさん



⬆埼玉県／パオくん



➡神奈川県／アゴイサムくん



➡神奈川県／シンセさん


⬆岩手県／わにのたまご紫さん



➡北海道／水神有気くん


⬇鹿児島県／METEORくん



➡千葉県／ささみさちさん

ゲーム人生一代記〈其ノ１〉『プロ野球ファミリースタジアム』の巻

通称『ファミスタ』は、86年ナムコから発売された。当時野球ゲームといえば任天堂の『ベースボール』。セカンドの球よけヒットは忘れたくても忘れられない（笑）。各選手にパラメーターを設け、差別化に成功した、『ファミスタ』……あれから数年同ゲームを越える野球ゲームは未だない。野球ゲームのシステムは7年前に確立されたのであった。

■おたより募集中!!

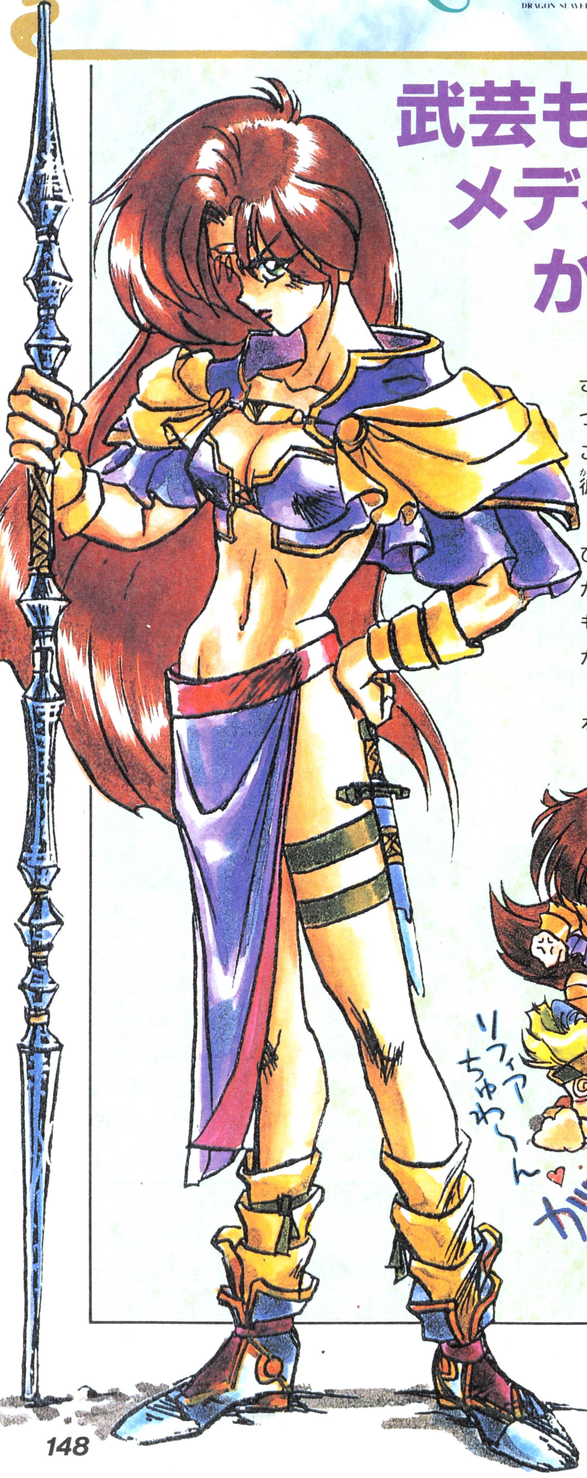
元気のいいひゅー²なハガキを募集中です。移植希望ゲーム3本と、欲しいソフト1本をかいて下記の住所に送ってね。

【宛先】〒162 東京都新宿区新小川町1-14 NAOビル㈱PCエンジン編集部「PC移植市況月報」係

The Legend of Xanadu
風の伝説ザナドゥ
ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
DRAGON SLAYER VIII

by Falcom

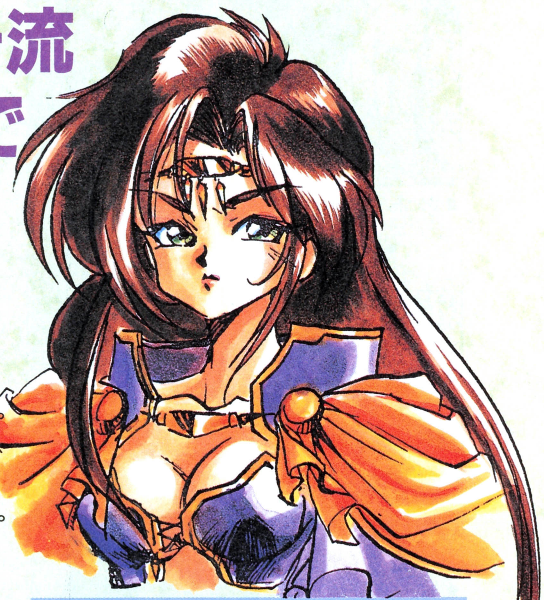
マンスリー ザナドゥハウス No.3

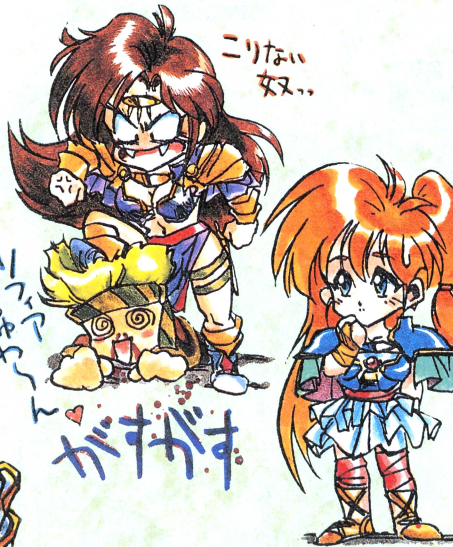


武芸も魔法も超一流 メディアは美人でかっこいい!

ソフィアの護衛に就いているメディアさん。かなりの魔法の使い手で、なおかつ武術もこなすスーパーお姉さんということ。神殿の巫女のお目付け役でもある彼女、礼儀作法にもなかなか厳しそうだ。「風の伝説ザナドゥ」に登場する面々は、ひとくせもふたくせもある連中ばかりだから、このメディアさん、大変だろうな。もしかしたら、とんでもない弱点があるかもしれない(秘密)。

次回は、新たに発覚した主人公の秘密を明らかにしたいと思う。





Q&A

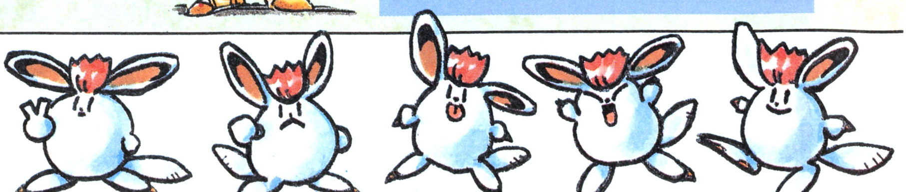
将来、僕もファルコムから出る作品のような、夢を売れる職業に就きたいと思うのですが、どうしたらなれますか。

長野県　池田くん

いい作品をつくるコツは、才能ある友達をいっぱい作ることだったりするぞ。

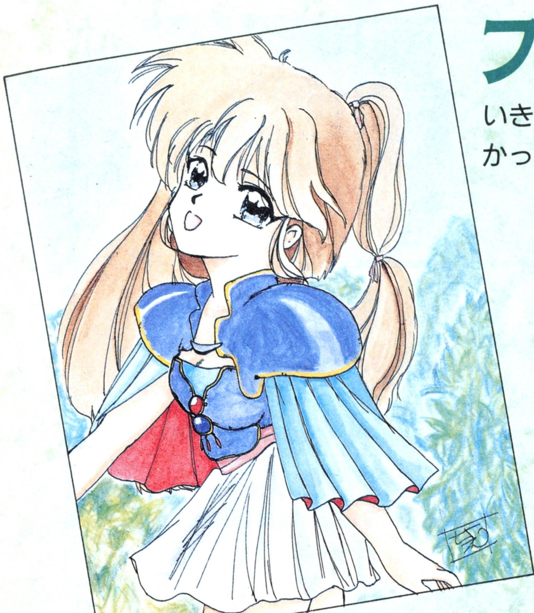
あとは自分の得意分野を見つけること。作品ができたら友達に見せ、参考になる意見なら、取り入れよう。その意見と自分の作品の良し悪しを見極められるようになるのは、結構むずかしいぞ。そのためにもゲームばかりでなく、色々な分野の"作品"を幅広く興味をもって楽しむことが大事かな。

あと、世の中には、なろうと思ってなれるものではない事もあるという現実を肝に命じておこう。



ファルコムギャラリー

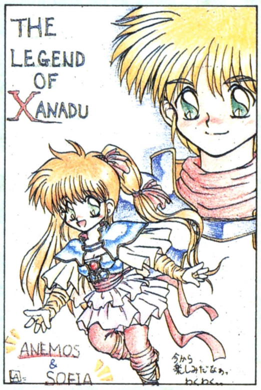
いきなり応援投稿が溜まってくッ！　載せられなかったみなさんスマン。再度挑戦してください。



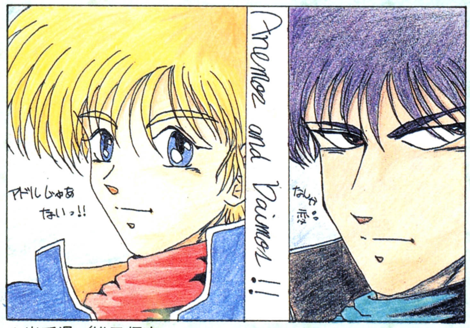
⬆神奈川県／睦智恵
いい！　他の女性キャラクターも描いてね。



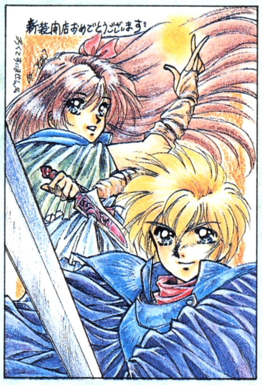
⬆東京都／紅の藤川忍
ピュラーはいいぞ。



⬆兵庫県／羅宇鈴樹
ふたりは、後半でムフフらしい。



⬆岩手県／惟子信宏
そーだな、ダイモスの秘密も公開しなくては…。



⬆福岡県／翠雲純
気合だ。気合で描くのだ。



⬆愛知県／結城貴更
ありがとうございまする。

ピュラーがんばる！





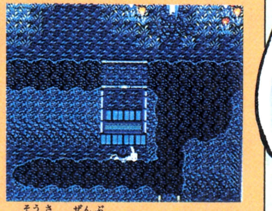
ファルコムの近況

社内は、この2カ月、広告やパッケージ制作、マニュアルの制作などなどで、大忙しの日々だったのだ。ひとつのゲームを商品として世に送り出すには、すごく多くの人手と時間を要するんですよ。ゲームを制作する会社だから、毎日ゲームばっかりやっているのだと思ったら大間違いなのだ。毎日のようにやってくる締切と印刷屋さんの催促が……これは、雑誌の編集部と同じですね。この春、そういう産みの苦しみを経て世に送り出されるファルコムの新作パソコンゲームがあります。

ブランディッシュ2 ザ・プラネットバスター

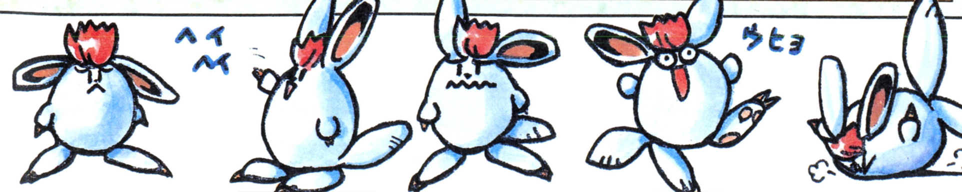
PC98シリーズ　¥12,800

今までにない、新たな感覚のRPGとして発売されたブランディッシュを、はるかにパワーアップしての第2弾。投稿のなかにもPCエンジンへの移植希望の声がおおく寄せられているパソコンゲームですね。この作品、パソコンでできる限界に挑戦したような作品だから移植は大変だろうな。



⬆操作を全部マウスでプレイするリアルタイムA・RPGなのだ。



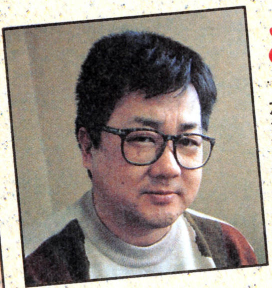


勝 桃太郎かわら版

第12号
平成5年3月30日発行
版元 さくまあきら ＆ 桃太郎チーム

最新！ 93年度桃太郎チーム選手名鑑

桃伝を担う者達の極秘データ大公開



さくまあきら

ポジション／総監督
在席年数／6年
生年月日／昭和27年7月29日
星座／獅子座　血液型／A型
出身地／東京都杉並区

趣味／グルメ旅。
特技／大洋に続き、横浜ベイズを応援する不屈の精神。
好きな食べ物／京都加藤順商店の千枚漬。函館鮨金総本店の中トロ。
最近読んだ本／『使い捨てカイロ健康法』
座右の銘／河童の川流れ。
★新作を多数かかえてフル回転。後進の育成にも余念のない大黒柱。



土居　孝幸

ポジション／作画
在席年数／6年
生年月日／昭和30年6月30日
星座／蟹座　血液型／B型
出身地／愛媛県宇和島市

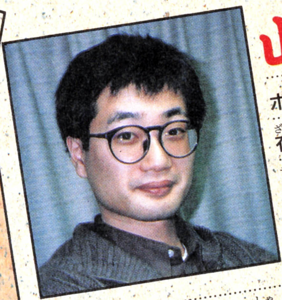
趣味／うまくならないゴルフ。映画。マッキントッシュをいじる事。
特技／珠算3級。
好きな食べ物／つけもの。龍角散のど飴。
最近読んだ本／『手塚治虫　漫画の奥義』『世界ではじめての青空』
座右の銘／どーでもいいや！　楽しければ！
★今年は新キャラのデザインに資料を駆使して全力をつくすとか。



関口　和之

ポジション／音楽
在席年数／6年
生年月日／昭和30年12月21日
星座／射手座　血液型／O型
出身地／新潟県

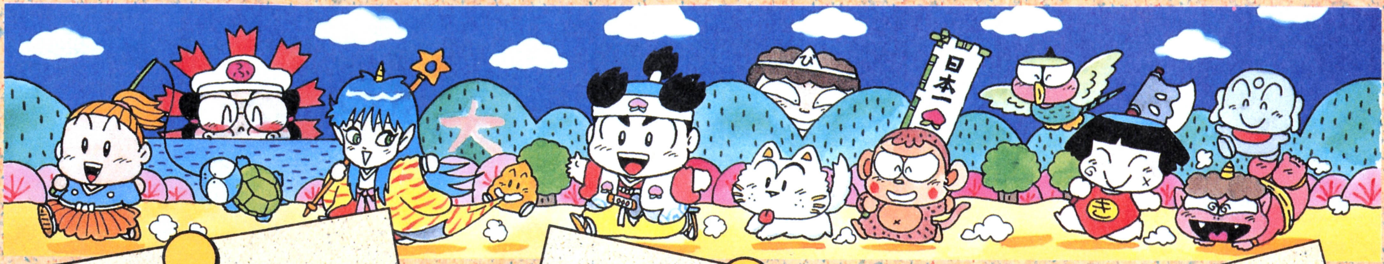
趣味／ウクレレ。
特技／犬のノミとり。
好きな食べ物／あずきモノ（つぶあんに限る）。
最近読んだ本／『ハワイ　自由自在』
座右の銘／無理はしない。
★今年もごきげんな音楽で桃太郎ワールドを盛り上げてほしいです。



山口　宏

ポジション／脚本
在席年数／2年
生年月日／昭和39年7月29日
星座／獅子座　血液型／O型
出身地／島取県米子市

趣味／車。特にイギリス車のコレクション。
特技／映画の名シーンを再現できる。
好きな食べ物／焼きそば。ちりめんじゃこ。
最近読んだ本／宮部みゆき『火車』
座右の銘／衣食足りて礼節を知る。
★桃太郎に新パワーを吹き込む必殺の助っ人！　そろそろ新作も？



増田景子



ポジション／音楽演出
在席年数／正式には3年
生年月日／昭和40年10月3日
星座／天秤座　血液型／ＡＢ型
出身地／東京都八王子市
特技／無差別大声攻撃。
趣味／歌舞伎見物。
好きな食べ物／自分で作るチキン・カレー。
最近読んだ本／河竹登志夫『黙阿弥』
座右の銘／論より証拠。
★紅一点。女性ならではの感覚とセンスに期待。

名畑良一



ポジション／マップ・数値担当
在席年数／２年３ヵ月
生年月日／昭和42年12月16日
星座／射手座　血液型／Ｂ型
出身地／北海道札幌市
趣味／ソニー信奉。特技／書道準四段。
好きな食べ物／ウニ丼。
最近読んだ本／『天下無敵の冒険者』
座右の銘／人生 興味本位。
★マップへの執着は日本一。通称『マッパー名畑』

澤見隆之



ポジション／技術チーフ
在席年数／３ヵ月
生年月日／昭和41年10月26日
星座／蠍座　血液型／Ｂ型
出身地／京都駅の近く
趣味／ツーリング。特技／あらゆるボケにつっこめる。
好きな食べ物／天下一品北白川本店のラーメン。
最近読んだ本／『ジュラシック・パーク』
座右の銘／人間万事塞翁が馬。
★チームで唯一コンピュータを操れる期待の新人。

千葉達也



ポジション／下っぱ・その1
在席年数／半年
生年月日／昭和48年８月５日
星座／獅子座　血液型／Ｏ型
出身地／北海道室蘭市
趣味／プロレス観戦。特技／どこでも寝られる。
好きな食べ物／ハンバーグ（子供）。
最近読んだ本／司馬遼太郎『竜馬がゆく』
座右の銘／人生アリよりキリギリス。
★チーム平均年齢を下げる19歳パワーに注目。

図師　誠



ポジション／下っぱ・その2
在席年数／３ヵ月
生年月日／昭和47年4月22日
星座／牡牛座　血液型／Ｏ型
出身地／宮崎県小林市
趣味／女の子を見ること。特技／野菜の鑑定。
好きな食べ物／うめぼし。大根。
最近読んだ本／『ゴジラの論理』
座右の銘／備えあれば憂いなし。
★なぜかマイナー・ゲームにやたら詳しい新戦力。

松本修一



ポジション／助っ人外国人
在席年数／２年
生年月日／昭和38年12月９日
星座／射手座　血液型／ＡＢ型
出身地／東京都
趣味／自虐的ギャグ。特技／くだらない事への熱中。
好きな食べ物／好き嫌い無し。何でもよく食べる。
最近読んだ本／倉橋由美子『大人のための残酷童話』
座右の銘／目先の快楽。
★特種な確率を引き出すテストプレイの重要人物。

桃太郎チームの出世頭!! いよいよ新作制作開始？

桝田　省治



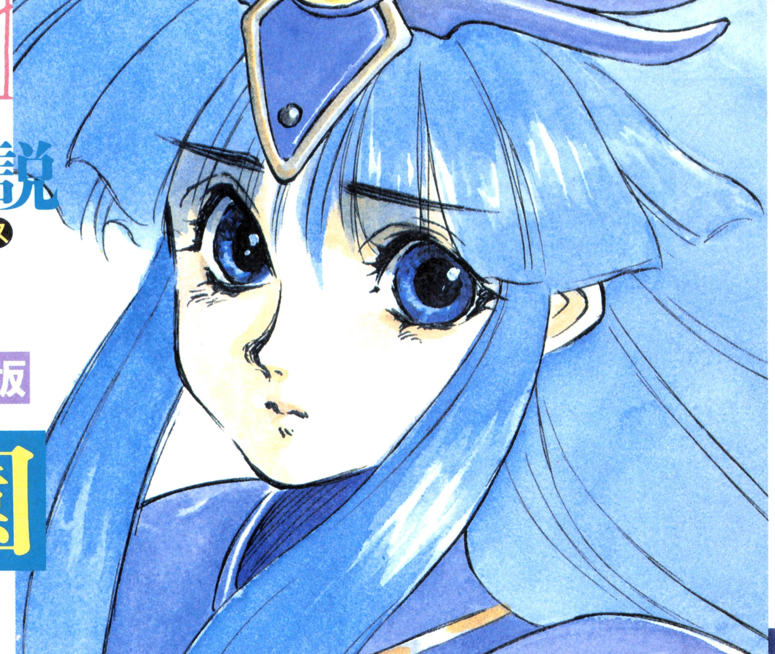
ポジション／特別顧問
在席年数／６年
生年月日／昭和35年1月22日
星座／水瓶座　血液型／Ｂ型
出身地／兵庫県姫路市
趣味／スーパーマーケットのチラシを眺める。11ヵ月の息子との入浴。
特技／煽動、調停等の工作。
好きな食べ物／豆腐ハンバーグ。鰯のつくね。
最近読んだ本／内海隆一郎『風の渡る町』
座右の銘／換骨奪胎
★悪魔のように頭がイイと言われる氏の次回作の動向は要注意だ！



☆Saint Princess
超女王様伝説
☆セント★プリンセス

第3回 マルカツPC出張版

秘密の楽園



連載早々にしてカラー化されたこのコーナーっ！　単なる1P企画だったのに……本編と同じくらいハガキがきているぞ(笑)

■(ぶん)スタジオ世界館＆F.E.A.R.きくたけ (え)弘司



DATA

象徴幻獣：青龍　守護惑星：木星
身長：164cm　体重：45kg
サイズ：B84　W58　H86
装備アイテム：青龍の弓
「やだー！ あたしジャンケン弱いのー！」

聖姫ジャンケン！　キミは彼女らに勝てる!?

超女王様伝説『セント★プリンセス』とは……!!



美しきふたりの女王様と5人の聖姫たちが乱舞しまくる(なんだそれは)誌上読者ゲーム。
それが『セント★プリンセス』だ！　気になる連載第2回は、4／28発売のコンプRPG VOl.7に掲載されるぞ！　はじめてこのコーナーを読んだキミ！　ぜひ参加してね！

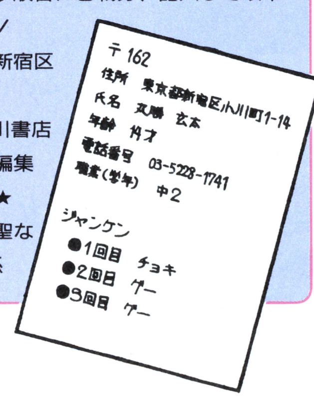
ルールは3秒でわかるのだ！

"登場する女の子とじゃんけんを3回して、全部に勝てばキミの勝ち"！　全勝した人の中から抽選で100名の人に左のキャラのイラストミニポスター（弘司さん画っ!!）が送られるぞ！　それがどんな絵になるかは、このゲームが野球拳であることからも明白であろう！

☆応募のしかた☆

官製ハガキにキミの郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、職業(学年)、そしてジャンケンの手を出す順番に3戦分、記入して以下まで送ってね！

〒162 東京都新宿区
新小川町1-14
NAOビル角川書店
コンプRPG編集
部内"セント★
プリンセス　聖なる野球拳"③係



先月の解答

―お相手セント・アクア―
彼女の手は…



あはは っ！　どう？　この意表をついた手の組合わせはっ！(笑)
パー、パー、パー、と送ってきていればキミの勝ちだねーっ！

応募締切りは4/30の消印まで有効だ！

 イラスト／弘司／下北沢鈴成

次回より新連載開始!!



【ハガキの応募方法】

ハガキの表に	ハガキの裏に
○住所(県名から)	○キャラクターの名前
○氏名	○キャラクターの全身イラスト
○年齢	○キャラクターの各パラメーター(400Pを振り分ける)
○生年月日	体力(HP)、攻撃力(ST)、守備力(DF)、素早さ(SP)

あて先 〒162 東京都新宿区新小川町1-14 NAOビル
㈱PCエンジン編集部『ユグドラシルの紋章』係

異なる時、異なる場所。世界中の強者たちは、龍の年に開催されるバトルトーナメントを目指し、日夜しのぎを削っていた。この大会の優勝者には永遠の生命を得ることができるという、世界樹(ユグドラシル)の葉から作られた、栄誉ある『ユグドラシルの紋章』が与えられるのだ。

古の伝説を受け継ぎて、栄光の紋章が君を待つ。

イラスト/小出拓

あらすじ

ビッグママによる「人類抹殺指令」。その恐るべき計画を阻止すべく立ちあがった科学者たち。彼らの手により生み出された最終兵器が今、戦闘を開始する！





ひゃっほう先生に愛のラブコールを！

お便りのあて先
〒162 東京都新宿区新小川町1−14 NAOビル
㈱PCエンジン編集部『ダイナマイト』係



あらすじ

何の因果か、ピィシィの杖を求めて艱難辛苦の旅を続ける2人に、安らぎの時はない。と言っても、決してアレなわけでもなかったが。ひたすら歩き続ける2人の前に、様々な障害は立ちふさがるのだった。でも2人は負けない。多分。

ついに禁断の技を披露したロムロム。もう恐れるものはないぞ(笑)。



お便りの　〒162 東京都新宿区新小川町1-14 NAOビル
あて先　㊏PCエンジン『あなたの繁盛記』係

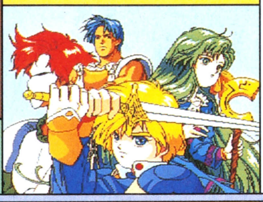


SOFT 'HIT' CHART

売上げベスト10

3/3付	ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータ、読者アンケートの結果をもとに、編集部が独自に作成したものです。

1　742点　前回2▲



ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ

パソコン版からの人気を引き継ぎ、数多くのファンを魅了し続ける『ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ』。これだけ人気があると、どうしても次回作『Ⅲ』に期待しちゃうよね。今回の主人公が前作の息子ってことは『Ⅲ』の主人公も……かなぁ。

●ハドソン●¥7,200●92年12月23日発売●RPG・SCD

2　542点　初

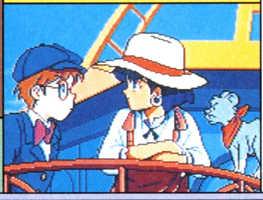


コットン

キャラクターたちがバリバリの個性で画面狭しと暴れまわる『コットン』。その中で最も健気な人(?)といえばやはりシルクであろう。まったくもって運が悪いとしか言い様が無い。オプションとなりコットンを導くその姿。涙を誘います。

●ハドソン●¥6,800●93年2月12日発売●STG・SCD

3　519点　前回1▼



ふしぎの海のナディア

原作アニメのファンはコレクターズアイテムとしてもっているそうだが、この作品からナディアファンになった子も多いんじゃないかな。原作ファンにも納得してもらうための、オリジナルシナリオ。アニメとはひと味違った仕上がりをご覧あれ。

●ハドソン●¥6,800●93年1月29日発売●DC・SCD

4　360点　初

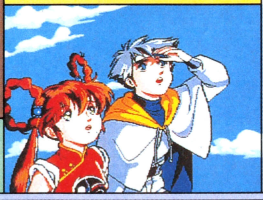


信長の野望　武将風雲録

ついにPCエンジンでも『信長の野望』がプレイできるようになりました。このゲーム、の～んびりとプレイするのもいいけど、自分で目標を決めてプレイするのはどうだろう。たとえば何年以内に全国を統一するとかさ。リセット技は封印だよ。

●光栄●¥13,800(セーブくん込)●93年2月27日発売●SLG・SCD

5　302点　前回3▼



魔物ハンター妖子～遠き呼び声～

デジタルコミック数あれど、このゲームほどファッションのセンスにこだわっている作品も珍しいと思う。前作から続いている妖子のファッションショーなど正にその顕著な例の一つだ。今回も妖子がちょっとHな服装で、楽しませてくれるぞ。

●メサイヤ●¥7,200●93年1月8日発売●DC・SCD

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	価格・発売日	ジャンル・メディア
6	6	196	ブライⅡ 闇皇帝の逆襲	リバーヒルソフト	¥7,800 92年12月18日発売	RPG SCD
7	初	131	クレスト オブ ウルフ	ハドソン	¥6,800 92年2月26日発売	ACG SCD
8	▲37	85	スーパー桃太郎電鉄Ⅱ	ハドソン	¥6,800 91年12月20日発売	ETC 6M・BU
9	7▼	67	スーパーリアル麻雀SPECIAL	ナグザット	¥7,200 92年12月18日発売	TBG SCD
10	▲29	59	天外魔境Ⅱ	ハドソン	¥7,800 92年3月26日発売	RPG SCD

上位3タイトルハドソンで独占！各種ジャンル入り乱れ大混戦！

今月はなんとベスト10に、ハドソンのタイトルが6本もあるのだ。そのうち『ドラスレII』は頂点に登りつめ、初登場の『コットン』も好位置をキープ。このままハドソンのソフトで当分安泰か？

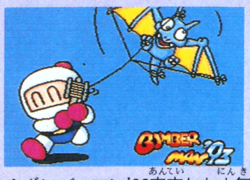
9位には『スーパーリアル～』が3ヵ月連続のランクイン。こちらもロングランになりそう。8位と10位に『S桃鉄Ⅱ』と『天外Ⅱ』が入っている。やはりいい物はいいと言うことなのであろう。

●調査協力店　ソフマップ本店　トキワ無線株式会社　メッセサンオー　おもちゃのデンマーク江南店　ヨドバシカメラ新宿西口店　ヤマギワ本店ゲームプラザ（順不動）

発売中人気ソフトベスト10

上位陣変わらぬ顔ぶれ、初登場『コットン』に期待！

『天外』は他をよせつけない人気で爆走しています。今月はほとんどのソフトが変動せず、かろうじて『コットン』が入ったくらい。はたしてこの状況を打破するソフトはでてくるのか？

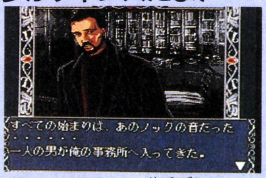

⬆ボンバーマン'93安定した人気

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	ジャンル
1	1	260	天外魔境 II	ハドソン	RPG
2	2	79	イースI・II	ハドソン	A・RPG
3	▲4	73	スナッチャー	コナミ	AVG
4	3▼	62	ドラゴンスレイヤー英雄伝説 II	ハドソン	RPG
5	▲6	58	ロードス島戦記	ハドソン	RPG
6	5▼	41	ボンバーマン'93	ハドソン	ACG
7	7	35	銀河お嬢様伝説ユナ	ハドソン	DC
8	初	29	コットン	ハドソン	STG
9	8▼	22	コズミックファンタジー3	レーザーソフト	RPG
10	9▼	18	スーパーシュヴァルツシルト2	工画堂スタジオ	SLG

ディスカウント情報

年末に買いそこねたソフトは、今がチャンスだよ！

レーザーソフトさんから『コズミックファンタジービジュアル集』が3月30日再販されるゾ。買えなかった人はいますぐ予約だ。お買い得目玉ソフトは『AYA』、『F1サーカス'92』の2本。



⬆サイコ・ホラーの決定版、AYA

ソフト名	価格	割引率
コットン	¥5,440	2.0割引
クレスト オブ ウルフ	¥4,760	3.0割引
ファイヤープロレスリング3	¥3,900	4.1割引
ボンバーマン'93	¥4,900	2.5割引
サークI・II	¥5,100	3.5割引
F1サーカス'92	¥2,980	6.0割引
超兄貴	¥5,040	3.0割引
桃太郎伝説外伝第1集	¥2,980	5.5割引
魔物ハンター妖子 ~遠き呼び声~	¥5,040	3.0割引
AYA	¥2,500	6.6割引

⬆ヨドバシカメラ新宿西口店

発売前人気ベスト10

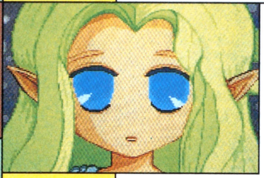
1 天外魔境 風雲カブキ伝



カブキ団十郎は女好きで超有名。今回一緒にパーティを組む阿国とは、どういった形で仲間になっていくんだろう。まあカブキの事だから見当はつくけどね。

前回2 ▲ 939点 ●ハドソン●¥7,800●7月10日発売●RPG・SCD

2 モンスターメーカー



『MM』の開発は、木彫職人が人形に魂を吹き込んでいる様に行われているんだろうね。キャラに対する執着は計り知れない。要するに、こだわりなんだね。

前回1 ▼ 881点 ●NECアベニュー●価格未定●発売日未定●RPG・SCD

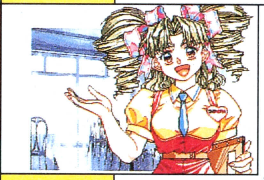
3 イースIV



未だその全貌が見えてこない『イースIV』。I・IIのトップビューか、IIIのサイドビューか？ まったく、やきもきさせるね(画面はイースIII)。

前回3 655点 ●ハドソン●価格未定●発売日未定●A・RPG・SCD

4 卒業グラデュエーション



高校生活の楽しさが蘇るこの『卒業』。みんなもクラスに1人は気になる女の子っていると思うけど、そんな女の子が5人もいるんだ。これぞ現代の桃源郷だ。

前回5 ▲ 637点 ●NECアベニュー●価格未定●6月中旬発売予定●SLG・SCD

5 風の伝説ザナドゥ



ゲームのマップ部分はほとんど完成したらしいし、キャラクターもどんどんたちあがっている。あとは最終チェックをまつばかりの『ザナドゥ』なのでした。

前回4 ▼ 550点 ●日本ファルコム●価格未定●発売日未定●A・RPG・SCD

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	価格・発売日	ジャンル メディア
6	▲9	492	CAL II	NECアベニュー	¥7,800 3月31日発売	AVG SCD
7	初	473	ロードス島戦記2	ハドソン	価格未定 発売日未定	RPG SCD
8	▲24	304	ラングリッサー	メサイヤ	価格未定 8月発売予定	SLG SCD
9	▲17	236	三國志 III	光栄	価格未定 発売日未定	SLG SCD
10	▲41	207	A列車で行こう III	アートディンク	¥9,800 6月発売予定	SLG SCD

『カブキ伝』首位に躍り出る！初登場7位『ロードス島2』！

ベスト5の顔ぶれは変わらないが、とうとう『MM』がトップをあけわたした。実に半年以上首位を守っていたのは立派だ。ポイントの差はわずかなので『カブキ伝』も油断はできない。『CAL II』は発売直前とあってさらに順位をあげた。一時はランク外まで下がった『ラングリッサー』も再チャートイン。メガドラ版が良かっただけにファンの期待も大きいのだろう。

今月のお楽しみはこれだ！と言う訳で、新作ダー

新作ゲームダー



	① リバーヒルソフト トップをねらえ！ Gun Buster Vol.2	② NECアベニュー CAL II	③ ハドソン PC原人3	④ ライトスタッフ フィーンドハンター	⑤ ハドソン ウインズオブサンダー	☆=Best ◎=Better ○=Good 今月のコメント
怒とうの百烈連射 糸井(トド)賢一		○		◎		④枠がプッシュかな。エクシーのきめ細かい絵は、ひじょーに良いねっ！　本当、1匹ペットにほしい。
ウィザードリーオタク 大脇雅和				○	☆	今回は、バリバリのＳＴ、⑤枠がいいねぇ。あと敢えていうなら、④枠かな…。世界観は好きだけど。
Hゲーム大好き編集長 小泉俊昭		☆	○	◎		②枠は当然買い。④枠は、派手なアクションと「おとな」のストーリーが良い。あとは、おさえて③枠。
倒さくのキン肉大好き娘 斎藤亜弓	○			○	☆	今回はわりとおもしろいリフトがそろったわ。④枠と⑤枠はおススメよ。①枠のおまけもおもしろいわ。
おこずかい3000円少年 中島正人						『ゲート・オブ・サンダー』が好きで好きでたまらない人は⑤枠。なお、○がないのは誤植じゃないよ！
口の悪さは天下一のＳＬＧマニア 萩野谷貴史			◎	○		今回も本格派ＳＬＧがなくて残念。③枠のはみんなで楽しめると思う。④枠はキャラの動きがスゴイ。
さすらいのアーケード玉砕野郎 浜野一成		○		☆	◎	キャラの動きが人間らしい④枠がオススメかな。動く美術館的な②枠もおさえたいところだね。
このゲームに一言！	本編そっちのけで楽しませてもらった野球拳につきるね。(中)	AVGというよりシナリオ重視のデジコミに近いのかな。(小)	2人同時プレイは面白くて楽しさも倍増。安心して遊べる。(萩)	クトゥルー神話のりのコンセプトは、好きだけどね……。(大)	とにかく派手！画面も効果もウハウハ。最高に気持イイ！(斎)	今回レビューしたゲームは1つとして同じジャンルがなかったので、編集者の好みがモロにでてしまったね。参考になればいいんだけど。ウチの編集部も好き嫌い激しいから……。そんな訳で阿鼻叫喚がこだまする編集現場から、お送りしました。(笑)

出走ゲーム一覧

先月にくらべタイトルの数はへっちゃったけど、そのぶん補ってあまりあるソフトが目白押しだ。いろんなジャンルがそろってるから、選ぶのはタイヘンだぞ。

4月と言えば入学、入社のシーズン。桜の花も満開だ。みんな新たな気持ちでのりだそう。桜の木と言えば死体が埋まっているそうだけど、そんなヤなことはキレイさっぱり忘れて、ゲームでもして心をなごませようよ(なんだそりゃ)。



トップをねらえ！ GunBuster Vol.2

リバーヒルソフト／発売中／7200円

オリジナルビデオの3話・4話が中心の今回のストーリー。人気の高いおまけコーナーもパワーＵＰ。



CAL II

NECアベニュー／3月31日発売／7800円

パソコンから移植された美少女ＡＶＧ。ＣＤ-ＲＯＭ²の特徴を生かし、多数の声優陣を起用している。



PC原人3

ハドソン／4月2日発売／7200円

原人シリーズの面白さをパックしたハドソン印の元気ソフト。2人同時プレイなどの新機能もプラス。



フィーンドハンター

ライトスタッフ／4月16日発売／7800円

オルタニアと呼ばれる架空の世界を舞台にした、横スクロールのアクションロールプレイングゲーム。



ウインズオブサンダー

ハドソン／4月23日発売／6800円

ゲート・オブ・サンダーの流れをくむ壮快ＳＴＧ。ＲＰＧのようなヒロイックで壮麗な世界観が見事。

ビー始まるよ。
ビー

Time Schedule
タイムスケジュール

(込)消費税込み(無印は消費税含まず)
H／Huカード　C／CDロム
SG／スーパーグラフィックス　SCD／スーパーCDロム

発売日	ゲーム名	メーカー名	形態	価格	ジャンル
3/30(火)	ラプラスの魔	ヒューマン	SCD	¥7,500	RPG
3/31(水)	CAL II	NECアベニュー	SCD	¥7,800	AVG
4/2(金)	PC原人3	ハドソン	H	¥7,200	ACG
4/16(金)	フィーンドハンター	ライトスタッフ	SCD	¥7,800	A·RPG
4/23(金)	雀偵物語～セイバーエンジェル～	アトラス	SCD	¥7,200	TBG
4/23(金)	ウインズ・オブ・サンダー	ハドソン	SCD	¥6,800	STG
4/29(木)	TVスポーツ・アイスホッケー	ビクター音産	H	¥7,200	SPG
4/29(木)	TVスポーツ・バスケットボール	ビクター音産	H	¥7,200	SPG
5/28(金)	クイズキャラバンカルトQ	ハドソン	両対応	¥5,800	ETC
5/28(金)	シャーロックホームズの探偵講座II	ビクター音産	C	¥8,200	AVG
5月中旬	Jリーググレイテストイレブン	ニチブツ	H	¥7,400	SPG
5月下旬	原由子の眠れぬ夜の小さなお話	NEC HE	SCD	価格未定	ETC
5月予定	ダウンタウン熱血物語	ナグザット	SCD	価格未定	ACG
5月予定	ミスティック・フォーミュラ	マイクロキャビン	SCD	価格未定	ACG
6/25(金)	パワーテニス	ハドソン	H	¥6,500	SPG
6月中旬	卒業　グラデュエーション	NECアベニュー	SCD	価格未定	SLG
6月下旬	GALAXY刑事GAYVAN	インテック	SCD	¥7,800	ACG
6月予定	A列車で行こうIII	アートディンク	SCD	¥9,800	SLG
6月予定	スタートリング・オデッセイ	レイ・フォース	SCD	¥7,800	RPG
6月予定	PCココロン	シュールドウェーブ	C	¥7,900	ACG
6月予定	ストリートファイターIIダッシュ	NEC HE	H	価格未定	ACG
7/10(水)	天外魔境　風雲カブキ伝	ハドソン	SCD	¥7,800	RPG
7/16(金)	1552　天下大乱	アスク講談社	SCD	¥8,500	SLG
7月予定	チャンピオンシップラリー	インテック	SCD	価格未定	SPG
8月予定	ラングリッサー 光輝の末裔	メサイヤ	SCD	価格未定	SLG
夏/予定	アンジェラス2　～ホーリーナイト～	アスミック	SCD	価格未定	AVG
夏/予定	ソードマスター(仮)	ライトスタッフ	SCD	価格未定	SLG
夏/予定	断層都市ストレイロード	I.G.S	SCD	¥8,900(予)	RPG
10月予定	麻雀レモンエンジェル	ホームデータ	SCD	価格未定	TBG

AVG：アドベンチャー
SLG：シミュレーション
TBG：テーブルゲーム
A·RPG：アクションロールプレイング
STG：シューティング
A·PZG：アクションパズルゲーム
ACG：アクション
RPG：ロールプレイング
DC：デジタルコミック
SPG：スポーツゲーム
PZG：パズルゲーム
ETC：その他

■発売日未定のソフト

ソフト名	メーカー名	形態	ジャンル
蒼き狼と白き牝鹿　元朝秘史	光栄	SCD	SLG
ALGUNOS	インテック	SCD	A·RPG
アルシャーク	ビクター音産	SCD	A·RPG
イースIV	ハドソン	SCD	A·RPG
伊賀忍伝・凱王(仮)	ニチブツ	H	ACG
インペリアル・フォース	システムソフト	SCD	SLG
ウィザードリィI・II	ナグザット	SCD	RPG
オーロラクエスト　おたくの星座 IN ANOTHER WORLDS	パック・イン・ビデオ	SCD	RPG
風の伝説ザナドゥ	日本ファルコム	SCD	A·RPG
ギャラクシーフォース	NECアベニュー	SCD	STG
芸者ウォーリアーズ	タイトー	C	ACG
コズミック・ファンタジー4～銀河少年伝説～	レーザーソフト	SCD	RPG
GODS	PCM Complete	SCD	ACG
サイレントメビウス	角川書店　ス	SCD	RPG
三國志III	光栄	SCD	SLG
JP　LEAGUE	クリーム	H	SPG
真・女神転生	アトラス	SCD	RPG
スーパーダライアスII	NECアベニュー	SCD	STG
ストライダー飛竜	NECアベニュー	未定	ACG
スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	C	STG
超英雄伝説ダイナステックヒーロー	ハドソン	SCD	ACG
ダイノフォース	ユニポスト・オブ・ジャパン	H	STG
チキチキボーイズ	NECアベニュー	SCD	ACG
天地を喰らう	NECアベニュー	SCD	ACG
ドラゴンナイトIII	NECアベニュー	SCD	RPG
とらべらーず/ ～伝説をぶっとばせ～	ビクター音産	SCD	RPG
21エモン　～めざせ/ ホテル王～	NEC HE	H	TBG
パラディオン	パック・イン・ビデオ	SCD	RPG
FRAY～Xak外伝～(仮)	マイクロキャビン	SCD	ACG
ブラックホール・アサルト	マイクロネット	SCD	ACG
ブランダーズ	I.G.S	SCD	RPG
ブルーフォレスト物語	ライトスタッフ	SCD	RPG
ヘルファイアー	NECアベニュー	H	STG
ホームデータの囲碁(仮)	ホームデータ	H	TBG
ホッパーキャット	NEC HE	H	ACG
マジクール	NEC HE	SCD	A·RPG
メタルエンジェル	パック・イン・ビデオ	SCD	SLG
モンスターメーカー　闇の竜騎士	NECアベニュー	SCD	RPG
ルイン	ビクター音産	SCD	A·RPG
ロードス島戦記2	ハドソン	SCD	RPG
レインボーアイランド	NECアベニュー	SCD	ACG
マイト アンド マジックIII	ハドソン	SCD	RPG
機動警察パトレイバー	リバーヒルソフト	SCD	DC
麻雀オンザビー4	HECアベニュー	SCD	TBG
ウィザードリィIII・IV	ナグザット	SCD	RPG

御意見・御感想をよろしく。

あて先
〒162 東京都新宿区新小川町1-14 NAOビル
(勝)PCエンジン編集部「新作ダービー」係

総評

及第点をクリアーした作品が並んでいるぞ。

今月のチェックできたタイトルは全部で5タイトル。ちょっと少ないけどその分レベルは高かったぞ。人気があったのは『フィーンドハンター』。どのソフトも買って泣くことはないから安心してね。

次号予告

マルカツ
勝PCエンジン

6月号は
4月30日(金)発売!

PCエンジン業界は、ストⅡダッシュに染まりそうな予感がしているぞ。DUO-Rも発売されたし、これは、どちらも絶対に買いだね。
さて、次回は引続きストⅡダッシュの情報と新作ソフトを大紹介するからお楽しみに!



コンプファミリー
テレホンネット

●横浜
045(541)0000
●大阪
06(700)5599
●高松
0878(33)6700

他では聴けない特ダネいっぱい!
3/20〜4/4日まで「サイレントメビウス外伝」最新情報
4/5〜4/19日まで「友野詳 ルナル・サーガ」インタビュー

おたよりのあて先

〒162 東京都新宿区
新小川町1-14NAOビル
㊖PCエンジン「○○」係

発行人/井川　浩
編集人/中西千明
編集長/小泉俊昭　発行所/角川書店
住所/〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部)03-5228-1741(販売部)03-3817-8523(広告部)03-3817-8425
印刷所/凸版印刷

Editor's Note

どうやらセナもマクラーレンに乗るみたいだね。これでようやくF1開幕!ってこと。ここで編集長の私が第3戦を予想する。(3月8日付) ズバリ、ベネトンのパトレーゼだ。
(K)

ストⅡダッシュが発売されるぞ! ゲームセンターでお金を使いまくったあの日々は、遠い思い出になってしまった…。これからは家にいながらにしてストⅡダッシュだ。
(濱)

先日、久し振りに上京して来た友人と酒を飲んだ。もう学生の頃のような無茶は出来ないと思っていたが3日間ぶっ続けで飲んでも平気だった。もしや自分はまだ若いのでは?
(萩)

春は、気分いい。しかし、最悪なスギ花粉の時期なのだ。花ミズは出るわ、涙は出るわで忙しいったらありゃしない。だれだー、こんなにスギを植えた奴は! 困ってんだぞ!
(ゲートキーパー)

入学式のシーズンだねェ。新たに学生になられた方、おめでとうございます。学生時代ってのは、人生で一番楽しい時だから、思い出をいっぱい、いっぱい作って下さい。
(エドモンド糸井)

成人式のため田舎に帰郷(ぼくの故郷は3月なのだ)。みんなスゴク変わってた。クラスの連中に「中ちゃん、高校のまんまやな」と言われ嬉しいやら、悲しいやら……
(魔朱羅☆中ちゃん)

花見の季節だねぇ。外の桜はチラホラと散って行く。ああ、あの最後の花びらが散ってしまう前に日本酒持って花見に行きたいよう。でも現実は忙しくて、とても無理。ぐっすん。
(ケロリーヌ・さいとう)

編集部とは体力がなければ勤まらないと聞き日々体力の増強を心がけています。
しかし、最近体重の増強のほうが目につき2代目エディの称号がつくのはいつの日か。
(ザンギ澁谷)

STAFF

Editor in Chief	小泉俊昭
Art Director	石井敏昭
Managing Editor	浜野一成
Editor	萩野谷貴史/大脇雅和/糸井賢一/羽根正人/羽村明仁 加藤一
Writers	冒険企画局/近藤功司/中川祐介/富永民紀/松田耕作 鈴木孝政/長谷川雅広/フリード/瑞原螢/東亮/沢田大 虎井安夫/中村義一/ゲームフリーク/谷口了介 バックスペース/椿浩和/ウルトラ/サマープロジェクト 増田景子/図師誠/澤見隆之/福島愛子/髙橋秀樹 髙橋和広/髙橋俊哉/斉藤聖子/鶴田雅昭/大崎誠 村上幸治/ダーウインプロダクト/菊池武史/高平鳴海
Photographers	森山成雄
Designers	ワンバイワンステイション/マグラーデザインスタジオ 三上淳子/大野勝久/浜田結子/フリード/長田みぽ ウオーリーはじめ/エストール/松田拓/福山善之 セイントプラネット/瀧上園枝/オフサイド/北野玲 プシュット・デザイン室/アピア:2/中村隆郎/道園重成 プラフマン/佐藤靖夫/神田宗一郎/大原正巳
Assistants	山本薫/中島正人/斎藤亜弓/澁谷礼
Editorial office	株式会社マイクロデザイン

1993年5月1日
特別定価520円(本体505円)
雑誌コード 13575-5

※次号の予定内容が一部変更となる場合もあります。また、ゲームの内容に関するご質問は受けつけておりません。ご了承ください。

SUPER CD·ROM² SYSTEM

NEC

あした逢えるにゃん！



キャル

CAL II

3月31日発売

標準小売価格 7800円(税別)

NECアベニュー株式会社
〒213 川崎市高津区久本 2-4-1
マルチメディア事業 ▶お問い合わせ(平日/午前10:00～午後7:00)
044(853)5580 ●テープサービス 044(853)5560



月刊マル勝PCエンジン 1993 5月号
1993年5月1日発行(毎月1回1日発行)第5巻第7号通巻57号
発行所 角川書店
発行人・井川 浩 編集人・中西千明 編集長・小泉俊昭
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
販売部 ☎03(3817)8523 編集部 ☎03(5228)1741
特別定価520円(本体505円)

T1013575050522

凸版印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌コード13575-5